Dia de Tormenta

Marcelo Cassaro "Paladino"

Tormenta para Todos

Tormenta avança. Chegou em maio de 1999, na forma de um cenário multissistema para *AD&D*, *GURPS* e *3D&T*. Cresceu. Graças à Licença Open Game, ganhou acessórios compatíveis com *Dungeons & Dragons*. Cresceu mais. Transcendeu *D&D*. Hoje, tem seu próprio livro básico e seu próprio conjunto de regras.

Em Arton, a Tormenta avança de igual forma. Antes distante, misteriosa, confinada em áreas remotas. Mais tarde, atacando o mundo civilizado. Devorando o forte Amarid nos limites de Trebuck. Derrotando as mais poderosas tropas. Atacando o coração do Reinado, em Zakharov. Até mesmo ameaçando infiltrar-se no Panteão.

Mas a Tormenta *pode* ser detida. Após uma espetacular série de aventuras e batalhas, a ilha de Tamu-ra — primeiro alvo dos invasores em Arton — foi liberta da praga aberrante. Uma nova estirpe de aventureiros, os Desafiadores da Tormenta, ousa explorar as terras lefeu em busca de respostas. Com conhecimento sobre o inimigo, aumentam nossas chances de sobreviver.

Infelizmente, o inverso também é verdadeiro. Enquanto heróis aventuram-se nas perigosas áreas de Tormenta, a corrupção lefeu também brota perto de nós. Mesmo longe das terras conspurcadas, o poder aberrante surge em numerosas manifestações menores.

Pensava-se que apenas heróis épicos podiam desafiar a Tormenta. Pensava-se que esta missão extrema pertencia apenas aos aventureiros mais poderosos.

Pensava-se errado.

A Tormenta está em toda parte. Surge em muitas formas. Contamina os pontos mais inesperados, as coisas mais imprevisíveis, até mesmo as pessoas mais confiáveis. Qualquer um, em qualquer lugar, pode ser corrompido. E mesmo a menor mancha sangrenta pode ser o início do fim.

A Tormenta não desafia apenas meia dúzia de poderosos. Ela desafia *todos*. Mesmo o mais humilde e inexperiente aventureiro tem seu papel na guerra.

Pois um sábio disse, e há verdade nisso…

"Mesmo a menor das criaturas pode mudar o rumo do mundo".

Introdução

Dia de Tormenta é uma aventura para 4 a 6 personagens de 6º nível. Ela coloca os heróis contra o adversário final, contra a maior ameaça conhecida — mas ainda no início de sua manifestação. Mesmo assim, o perigo é imenso. Não há tempo para buscar ajuda. Se não for detida agora, a infestação lefeu crescerá descontrolada.

Além disso, durante a aventura, cabe aos jogadores a difícil decisão de salvar — ou matar — um personagem razoavelmente importante do cenário.

Dia de Tormenta foi preparada para uma única sessão. Há trechos opcionais, bem como um quadro com ideias e sugestões, para encurtar ou alongar a história se você quiser. Sua parte principal, no entanto, pode ser concluída em apenas algumas horas.

Seis heróis prontos são oferecidos nas páginas finais. É uma medida para encurtar ainda mais o tempo de jogo — jogadores que não tenham construído seus personagens podem usar estes. Existe também outra razão: as chances de sobrevivência a esta aventura são pequenas. *Pequenas mesmo!* É aconselhado aos jogadores *não* usar personagens que considerem muito queridos…

Preparação

O mestre deve estar familiarizado com o livro básico *Tormenta RPG*. A aventura não requer outros livros.

O acessório *Guia da Trilogia* é altamente recomendado para mestres que desejam expandir a história, ou apenas desejam entender melhor os invasores e suas motivações. As regras para insanidade deste suplemento também podem ser úteis.

O *Bestiário de Arton* também é perfeito para prover mais encontros e ampliar a aventura. Combine seus monstros com o modelo "criatura da Tormenta".

Histórico da Aventura

As sinistras áreas de Tormenta devoram Arton aos poucos. São lugares horrendos onde a vida natural é impossível. Lugares insuportáveis onde o mundo como conhecemos *deixou de existir*. Apenas seres com as mais poderosas proteções mágicas conseguem sobreviver ali, e mesmo assim por curtos períodos.

Infelizmente, o horror antinatural não está restrito a essas áreas. A Tormenta infecta o mundo de outras formas — manifestações que, como qualquer doença, começam pequenas e insuspeitas. Então se agravam, até a cura tornar-se impossível.

Alguns acreditam que a raça lefou seja uma nova forma que a Tormenta encontrou para infestar Arton.

Esses "meio-demônios" nascem de famílias normais. Manifestam poderes aberrantes muito cedo, e são imunes a vários efeitos nocivos da Tormenta. Não parecem ter qualquer conhecimento especial sobre sua condição. Mas será verdade? Serão os lefou vítimas inocentes? Uma face diferente dos monstros? Uma raça destinada a substituir as outras? Ou seriam eles nossa defesa, nossa única esperança contra a invasão?

Ninguém tem a resposta. Mas quase todos os lefou são odiados e temidos. Muitos são mortos ainda no berço. Outros crescem para suportar a aversão, desprezo e escárnio. Outros ainda são caçados.

É verdade que alguns perseveram. Transformam sofrimento em determinação, acham forças para lutar por este mundo. Tornam-se heróis.

Outros, não.

Outros abraçam sua natureza aberrante. Voltam-se para o mal.

Para a Tormenta.

Sinopse da Aventura

Nascido na cidade costeira de Malpetrim, ele tinha um nome. Era um nome belo, oferecido com amor por seus pais. Mas, para quaisquer outras pessoas, esse nome era sempre ignorado, esquecido. Usavam outro. *Aberração*.

Ainda pequeno, percebia como era diferente. Percebia as crostas de material rígido, a carne dura e fibrosa, que nenhuma outra criança tinha. Também percebia, nos pais, uma tristeza que nenhum outro adulto mostrava.

Um dia teve idade para entender: os pais levavam uma vida muito dura. O pai não conseguia trabalho. A mãe chorava o tempo todo. E o motivo era ele. Os dois sofriam por abrigarem um monstro.

Então fugiu. Sumiu na floresta.

O que aconteceu, pode-se apenas especular. Dizem que a bondosa Allihanna se apiedou do jovem. Ofereceu abrigo na mata, ofere-

ceu a amizade de seus animais, ofereceu magia divina. Ofereceu um propósito. Esperou que ele, como outros druidas, pudesse ajudar a proteger este mundo.

Mas outra semente, mais forte, já germinava naquele coração. Fertilizada com rancor. Regada com chuva sangrenta.

Ele recusou Allihanna. Culpou-a por tudo. Odiou-a.

E por onde ele vagava, a floresta se contorcia, agonizava, mudava. O verde devorado pelo vermelho. As árvores perdiam a casca para revelar emaranhados de ossos e tentáculos. Os animais eram massas pulsantes de carapaça e carne translúcida. Tudo eram olhos, tentáculos e espinhos. A vida se tornava antivida.

E aquele lefou que não tinha nome era agora Sayekk. O Portador da Tormenta.

Centauros viviam ali perto. Uma xamã foi avisada por Allihanna, em sonhos, sobre o perigo que crescia na floresta. Mais bondosa que prudente, Odara decidiu visitar o jovem fugitivo. Foi sozinha, sem avisar os caçadores da aldeia; queria resolver tudo sem sangue. Aqueles de Allihanna não lutavam, exceto pela sobrevivência.

Odara não estava totalmente errada. Sayekk não lutou. Não a atacou. Ele a recebeu com cortesia em seu covil, no coração aberrante da floresta.

De onde a xamã centaura nunca mais saiu. Pelo menos, não como costumava ser.

A missão dos heróis é destruir Sayekk e salvar Odara.

Se ainda houver como.

Parte 1: Em Malpetrim

A história começa supondo que todos os personagens jogadores estão em Malpetrim — cidade costeira de piratas, mercenários, exploradores e caça-prêmios, mantida livre por sua própria força em meio ao Império de Tauron. Muito embora tenha se tornado um antro de espionagem e jogos políticos, este é ainda um magneto para heróis, ponto de partida tradicional para grandes jornadas. Para uma descrição mais detalhada de Malpetrim, consulte o livro básico *Tormenta RPG*.

Supõe-se que os personagens estão reunidos na *Estalagem do Macaco Caolho*, ou passam casualmente diante dela quando o seguinte evento ocorre:

Brigas e tumultos não chegam a ser incomuns nas ruas de Malpetrim, frequentadas por aventureiros e outros criadores de problemas. Mesmo assim, a confusão diante da Estalagem do Macaco Caolho chama a atenção de todos. Motivo: há um centauro envolvido.

Embora saiba-se existir uma aldeia de centauros em uma planície próxima, é raro ver uma destas criaturas silvestres dentro dos muros da cidade.

Um olhar mais atento revela ser uma fêmea. Ela parece estar em discussão agitada com alguns legionários minotauros:

— Saiam da frente! Não tenho assuntos com vocês, de Tauron! Deixe-me passar!

— Melhor se acalmar, moça — sorri um dos minotauros. — Todo tipo de gente bebe na Estalagem do Macaco. Mas só gente de duas pernas!

— Ela é bonitinha — comenta outro. — Posso ter lugar para ela em meu harém!

— Não diga absurdos! — gargalha o terceiro. — Ela não serve para isso. Devia estar puxando as carroças de escravos.

A centaura está claramente com problemas. Sozinha e sem conhecidos na cidade, é alvo fácil para os legionários — embora a cidade não seja território do Império, minotauros que abusam dos fracos são infelizmente comuns.

Caso ninguém interfira, os eventos seguem da seguinte forma:

• **Rodada 1:** a centaura insiste em passar, insiste que precisa entrar na estalagem, mas é detida pelos minotauros. Neste ponto, a briga é apenas verbal.

• **Rodada 2:** a centaura insulta os legionários, chama-os de fracos e covardes. Neste ponto eles se cansam de brincar. Um deles agarra a centaura pelo braço.

• **Rodada 3:** furiosa, a centaura solta-se e atinge o minotauro com um coice. Os outros avançam para lutar, mas sem armas; usam apenas os punhos.

• **Rodada 4:** a centaura escoiceia, mas também recebe muitos golpes. Perde metade de seus pontos de vida em dano não-letal.

• **Rodada 5:** a centaura é levada a zero PV em dano não-letal, caindo inconsciente.

• **Rodada 6:** os minotauros carregam a centaura, sobre os ombros, para fora da cidade — onde será declarada criminosa, embora não o seja, e então enviada ao mercado de escravos.

Claro, é esperado que os heróis interfiram em algum momento, muito antes que as coisas cheguem a esse ponto. Caso isso não aconteça… Bem, infelizmente, você tem um grupo de jogadores sem um pingo de iniciativa!

Legionário: minotauro, Guerreiro 4, LN; ND 2; tamanho Médio, desl. 6m; PV 47; CA 19; corpo-a-corpo: desarmado +8 (1d3+6 não-letal); hab. faro, medo de altura; Fort +6, Ref +2, Von +1; For 18, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6.

Perícias & Talentos: Atletismo +4, Iniciativa +2, Ofício (soldado) +7, Percepção +2; Ataques Múltiplos, Falange, Foco em Arma (gládio), Tolerância, Vitalidade.

Equipamento: escudo pesado, gládio, loriga segmentada.

Caso os jogadores decidam agir na **rodada 1**, o incidente pode ser resolvido sem violência — embora as chances sejam pequenas. Faça testes de Diplomacia (CD 20), Enganação (CD 20) ou Intimidação (CD 25), conforme os argumentos dos jogadores. Cada sucesso evita qualquer violência por uma rodada. Três sucessos seguidos acalmam/enganam/intimidam todos: os minotauros vão embora, e a centaura agradece.

Na **rodada 2**, ainda é possível evitar violência, mas os testes são mais difíceis: Diplomacia (CD 25), Enganação (CD 25) ou Intimidação (CD 30).

A partir da **rodada 3**, quando os ânimos decolam e a luta começa, convencer todos com argumentos é quase impossível: Diplomacia (CD 30), Enganação (CD 30) ou Intimidação (CD 35).

Os minotauros não demonstram muita surpresa quando os aventureiros entram na luta. Em uma cidade inteira de "heróis intrometidos", era algo bem previsível.

Os minotauros estão armados, mas usam apenas os punhos, causando dano não-letal. Atente os jogadores para este fato, ou peça um teste de Intuição (CD 10) para notarem. Além do famoso orgulho táurico de sua força física, há outro motivo: brigas de rua comuns, sem derramamento de sangue, não atraem a milícia.

Os jogadores podem causar dano não-letal com ataques desarmados (monges e outros personagens com o talento Ataque Desarmado Aprimorado podem escolher, à vontade, entre dano letal e não-letal); ou batendo com as partes não afiadas de suas armas (–4 nos ataques).

Os legionários sacam seus gládios e escudos caso, a qualquer momento, um ataque realizado pelos jogadores cause dano letal. Se isso acontecer, existe também uma chance (1-2 em 1d6) de atrair uma patrulha da milícia em 1d4 rodadas.

Armados, os minotauros mudam para CA 22, gládio +7 (1d6+6, 19-20/x3) e chifres +6 (1d6+6). Além disso, com a habilidade de falange, podem gastar uma ação de movimento para conceder cobertura (CA+4) a todos os participantes.

Os minotauros desistem da luta e fogem se algum deles cair, seja morto ou inconsciente; se algum deles perder metade de seus PV em dano letal; ou se a milícia da cidade aparecer.

Hipólita de Allihanna

Mais calma, a centaura agradece a vocês. De perto, podem ver que é uma jovem adulta, talvez perto dos vinte anos. Tem o cabelo preso em dois rabos de cavalo. A parte humana veste uma toga simples, rústica, bordada com motivos naturais. Ela também traz o símbolo sagrado de Allihanna, Deusa da Natureza.

— Muito obrigada pela ajuda. Minha mestra contava histórias de como foi salva por heróis deste lugar. Agora sei que tomei a decisão certa, vindo aqui.

A centaura usa magia divina para curar-se, ou a quaisquer heróis feridos durante a luta (e até minotauros, se feridos gravemente). Caso a milícia esteja presente, esse ato basta para evitar qualquer prisão.

— Sou Hipólita de Allihanna — ela continua. — Venho da aldeia de centauros perto daqui. Talvez tenham ouvido falar.

Hipólita: centaura, Druida 4, NB; Grande, desl. 12m; PV 36; CA 14; corpo-a-corpo: cascos +4 (1d6+4); caminho da floresta, código de conduta, divindade (Allihanna), empatia selvagem, medo de altura, rastro invisível; Fort +6, Ref +3, Von +7; For 14, Des 13, Con 14, Int 13, Sab 17, Car 15.

Perícias & Talentos: Conhecimento (natureza) +8, Conhecimento (religião) +8, Cura +10, Diplomacia +9, Sobrevivência +10; Domínio da Cura, Esquiva, Mobilidade, Senso da Natureza.

Magias de Druida Preparadas: 1º — *bênção*, *constrição*, *curar ferimentos leves* x3; 2º — *curar ferimentos moderados* x3, *pele de árvore*. *PM:* 13. *CD:* 13 + nível da magia.

Eis algumas perguntas específicas que os jogadores podem fazer:

Hipólita? Aquela centaurinha de Holy Avenger? Mas você era uma pirralha! "Dãã! Isso foi há dez anos. Eu cresci!" A série em quadrinhos *Holy Avenger* aconteceu no ano 1400 de Arton; o cenário está atualmente em 1410.

Certo. Então, o que traz você a Malpetrim? "Odara, nossa xamã mestra, desapareceu. Foi sozinha aos Bosques de Allihanna, há uma semana. Ainda não voltou. Ela nunca se ausentou por tanto tempo, nunca faltou aos deveres com a aldeia. Sei que alguma coisa aconteceu."

Milícia de Malpetrim

Preservar a lei e ordem em uma cidade povoada de aventureiros não é nem um pouco fácil. Ainda assim, o Conselho faz o possível para manter uma milícia bem preparada.

A lei é bastante tolerante e liberal em Malpetrim, especialmente quanto à violência. Brigas "normais" (muito comuns aqui, ainda mais quando há minotauros envolvidos) não chamam atenção das autoridades. A milícia entra em ação apenas quando ocorre derramamento de sangue (combates com dano letal), dano extenso a propriedades, e outros crimes mais graves. Mesmo nesses casos, guardas corruptos podem aceitar suborno para fechar os olhos.

Milicianos patrulham sozinhos, em duplas (ND 2), grupos de quatro (ND 4) ou patrulhas de seis guardas e um oficial (ND 6). Lugares mais perigosos — como o famigerado portão sudeste da cidade — podem ser patrulhados por grupos de três oficiais (ND 6).

Para casos extremos (em geral envolvendo aventureiros poderosos), a cidade reserva pelo menos um grupo de elite formado por dois oficiais e um mago de batalha (ND 10); ou um oficial, um capitão da guarda e um mago de batalha (ND 15).

Miliciano: humano, Plebeu 3, NB; ND 1; Médio, desl. 9m; PV 15; CA 15; corpo-a-corpo: maça +4 (1d8+2); Fort +2, Ref +2, Von +1; For 13, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +5, Iniciativa +7, Obter Informação +6, Percepção +6; Foco em Arma, Prontidão, Terreno Familiar (Malpetrim), Vitalidade.

Equipamento: apito, corda, couro batido, escudo leve, maça, tocha.

Oficial da Milícia: humano, Plebeu 6, NB; ND 3; Médio, desl. 6m; PV 30; CA 21; corpo-a-corpo: maça +7 (1d8+5); Fort +4, Ref +4, Von +3; For 14, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +6, Iniciativa +10, Obter Informação +9, Percepção +9; Foco em Arma, Prontidão, Terreno Familiar (Malpetrim), Usar Armaduras Médias, Vitalidade.

Equipamento: apito, algemas, cota de malha, escudo pesado, lampião, maça.

Capitão da Guarda: humano, Guerreiro 8, LB; ND 6; Médio, desl. 6m; PV 87; CA 23; corpo-a-corpo: espada grande +14 ou +9/+9 (2d6+14, 15-20); à distância: balestra +11 (3d6+8, 19-20); Fort +9, Ref +6, Von +4; For 18, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Iniciativa +13, Intimidação +12, Percepção +11; Acerto Crítico Aprimorado (espada grande), Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Comandar, Especialização em Arma (espada grande), Foco em Arma (espada grande), Golpe com Duas Mãos, Prontidão, Torcida, Usar Arma Exótica (balestra), Vitalidade.

Equipamento: balestra obra-prima, espada grande de mitral obra-prima, meia-armadura de mitral, virotes de adamante x10.

Mago de Batalha: humano, Mago 6, LB; ND 6; Médio, desl. 9m; PV 36; CA 13; corpo-a-corpo: cajado +3 (1d6+3); item de poder (cajado); Fort +4, Ref +3, Von +5; For 10, Des 11, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 9.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +11, Identificar Magia +11, Iniciativa +9, Intimidação +8, Ofício (alquimia) +11, Percepção +9; Esquiva, Foco em Magia (*imobilizar magia)*, Magias em Combate, Mago de Batalha, Poder Mágico x2, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *armadura arcana*, *leque cromático*, *mísseis mágicos* x4; 2º — *imobilizar magia* x2 (CD 16), *raio ardente* x3, *reflexos*; 3º — *velocidade*. *PM:* 21. *CD* 12 + nível da magia.

Equipamento: cajado obra-prima.

Ela não disse o que foi fazer? "Lembro que ela parecia transtornada naquele dia. Disse que a deusa falou em seu sonho, disse que precisava encontrar alguém. Não disse quem era. Pediu que eu cuidasse da aldeia em sua ausência."

Mas você está aqui. "Sim", sorrindo. "Eu nem sempre faço o que ela manda!"

Por que ela foi sozinha? Não é perigoso? "Os caçadores da vila são intolerantes, muito brigões mesmo. Quase piores que esses minotauros! Quando se trata de resolver assuntos com outros povos, Odara prefere que eles não estejam junto. Além disso, ela é de Allihanna. A floresta não é perigosa para ela. Pelo menos, não deveria ser…"

Essa Odara é poderosa? "Mestra Odara sempre foi modesta, não ostentava seu poder. Mas, em verdade, ela é muito próxima da deusa. Em certas condições, pode até devolver mortos à vida." Um teste de Conhecimento (Religião, CD 10) permite especular que Odara é uma druida de, no mínimo, 9º nível.

Você também é druida? Não teve nenhum sonho parecido, ou coisa assim? "A mestra Odara é bem mais próxima da deusa que eu. Sou ainda uma aprendiz".

Onde fica esse lugar, os Bosques de Allihanna? "Não sabem?! É a mata fechada mais próxima desta sua cidade. Fica a um dia de viagem. Não, espere! Para vocês, de duas pernas… Dois dias." De fato, um teste de Conhecimento (geografia, CD 10) ou Sobrevivência (CD 10) revela que os Bosques ficam cerca de 60km ao norte.

Você pode nos pagar? "Nós, de Allihanna, não guardamos ouro e joias. Mas a mestra faz acordos com outros povos, sei que ela deve ter algo que vocês querem. Se puderem salvá-la, claro…"

Você pode nos acompanhar? "Nossa aldeia é bem perto dos Bosques de Allihanna, claro que vou acompanhá-los até lá. Mas então teremos que nos separar. Já fiquei ausente tempo demais, meu povo precisa de uma xamã. Além disso, se mestra Odara não voltar…"

Tem algo para nos ajudar nesta empreitada? "Mestra Odara deixou-me isto, para proteger a aldeia em caso de perigo. Mas se vai ajudar a trazê-la de volta, então prefiro que vocês levem. Eu nem sempre faço o que ela manda!" Hipólita entrega aos aventureiros uma varinha de curar ferimentos leves contendo 20 PM.

Posso cavalgar você? "Não!"

Parte 2: Carnificina

Petrynia é, como as demais nações de Arton, um reino de grande vastidão selvagem. Qualquer jornada entre comunidades, mesmo as mais curtas, está sujeita a perigos. No entanto, tais viagens são relativamente seguras para aventureiros (gnolls e outros bandoleiros sabem que é melhor evitar esses tipos).

Assim, dois dias de viagem até os limites dos Grandes Bosques transcorrem sem incidentes. Exceto um.

Durante a noite, Hipólita acorda sobressaltada. Sonhou com sua aldeia em chamas.

— Vermelhas… Chamas muito vermelhas — ela murmura.

O presságio agourento se mostra real. Ao entardecer do segundo dia de viagem, uma estranha vermelhidão toma o horizonte ao norte. E todos vocês sabem, o sol não deveria se deitar daquele lado.

— Não! — Hipólita dispara a galope, sem dar ouvidos a qualquer de vocês.

Os Grandes Bosques

Dominando a região central de Petrynia temos a floresta conhecida como Grandes Bosques. O nome vem da rivalidade entre dois antigos exploradores, cada um alegando ter descoberto e mapeado a área primeiro. Para evitar controvérsias, o regente da época decidiu separar a floresta em duas. Como não existe "meia-floresta", cada metade foi declarada um grupo de bosques.

Assim, a grande mata ao norte de Malpetrim é composta por duas extensas áreas florestais: os Bosques de Farn, a noroeste, formados por floresta temperada (ao norte) e subtropical (ao sul); e os Bosques de Allihanna, formados totalmente por floresta tropical. Elas são separadas pelo Rio Kaerunir.

A maior parte dos Grandes Bosques ainda não foi totalmente explorada ou mapeada. Ambos escondem muitas pequenas comunidades silvestres, formadas por bárbaros e xamãs humanos, halflings, goblins, orcs, centauros, kobolds e até pequenos grupos de elfos, que tiveram pouco ou nenhum contato com o "povo civilizado". Também encontramos aqui certas criaturas mágicas da natureza, como sprites, dragonetes, brownies, ninfas, dríades, entes…

Certamente, os Grandes Bosques também abrigam perigos. Encontramos aqui muitos animais selvagens, como lobos, ursos, grandes felinos, grandes símios, serpentes e crocodilos, sem falar em monstros e criaturas sobrenaturais agressivas.

Um teste de Conhecimento (história ou geografia, CD 15) ou Sobrevivência (CD 15) revela aos personagens toda a informação neste quadro.

Chegando mais perto, os temores de todos se confirmam. Um incêndio devora a aldeia dos centauros. As grandes cabanas coletivas queimam um fogo maligno, sangrento — diferente de qualquer chama natural que vocês já tenham visto.

Não há sinal de centauros vivos. Todos que estão à vista são corpos dilacerados. Ainda devorando-os, uma matilha de lobos — isto se ainda puderem ser chamados assim. Talvez tenham sido animais naturais um dia; agora são aberrações de muitos olhos e espinhos, a carne transparente exibindo uma vermelhidão mais intensa que o sangue.

As criaturas responsáveis pelo massacre são lobos, mas transformados em aberrações. Basta um teste de Conhecimento (arcano ou natureza, CD 15) para saber que foram, de alguma forma, desfigurados pelo poder da Tormenta.

Há 1d6+2 lobos. Assim que percebem a aproximação dos heróis, eles atacam. Pelo menos um deles vai em direção a Hipólita, que entende o perigo e tenta retornar para junto dos aventureiros — mas a criatura é mais rápida.

Uma Visão Fugaz

Como mestre, é seu dever tentar manter o drama. Dar aos jogadores um breve vislumbre do horror — Odara, personagem conhecida e querida por muitos fãs de *Tormenta*, agora transformada em monstro — antes que ela desapareça. O mesmo vale para outras situações, em outras aventuras, quando o objetivo é apresentar um vilão rapidamente aos aventureiros sem que ocorra combate (ou pior, sem que o vilão acabe fulminado por um golpe de sorte).

Muitos jogadores entram no clima e colaboram com o mestre. Outros, no entanto, tentam agir. Argumentam, usam as regras a seu favor. Isso não é proibido. Mas você não precisa tornar as coisas fáceis:

• Avise aos jogadores que Odara está a pelo menos 60m (caso tenham dificuldade em visualizar, é o mesmo que quatro ou cinco ônibus). Isso é acima do incremento de todas as armas de ataque à distância (redutor de –2 para mosquete; –4 para arco longo, arco composto, besta pesada, besta leve, funda, pistola e tai-tai; outras armas não alcançam). Ela está, também, além do alcance de quase todas as magias (especialmente *mísseis mágicos*).

• Odara esteve observando a cena sem realizar ações. Por isso, ela tem uma ação preparada (correr) no início da rodada, antes dos jogadores, sem precisar rolar Iniciativa.

• Odara não realiza outras ações além de correr. Seu deslocamento normal é 12m. Com uma ação completa e um teste de Atletismo, ela percorre 51m por rodada (com uma rolagem média 10), alcançando a borda da floresta em três rodadas.

• Odara não pode ser vista claramente neste momento. No entanto, qualquer aproximação sujeita os aventureiros à sua habilidade de insanidade da Tormenta, exigindo testes de Vontade.

• Quando Odara alcança a borda da floresta, é quase impossível manter a perseguição. Ela utiliza sua habilidade druida de caminho da floresta para galopar normalmente através das árvores e folhagens, que são terreno difícil para outros personagens (eles se movem a apenas metade de seu deslocamento).

• Se tudo isso falhar, diga apenas: “Ela escapa. Vocês não conseguem impedir”. Você é o mestre. Pode fazê-lo.

Lobo da Tormenta: monstro 2, CM; ND 2; Médio, desl. 15m; PV 18; CA 17; corpo-a-corpo: mordida +4 (1d6+3); derrubar, faro, imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, insanidade da Tormenta (CD 11), redução de dano 5/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 5, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro; Fort +5, Ref +5, Von +2; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias & Talentos: Iniciativa +3, Percepção +10.

Derrubar: se o lobo da Tormenta acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +3).

Com o fim do combate e a vitória dos heróis (espera-se), Hipólita está em choque. Chora convulsivamente em meio aos corpos de familiares e amigos de infância. Após alguns momentos para se recompor, ela encontra forças para curar quaisquer heróis feridos na luta.

— Tenho que ficar… — ela soluça — Ajudar quem tenha sobrevivido… Vocês precisam achar mestra Odara… Ela tem poder para curar todos… Talvez até trazer de volta alguns… Sei que ela pode…

Hipólita se cala de repente, paralisada. Tem o olhar vidrado em alguma coisa ao longe.

Quando vocês olham na mesma direção, encontram o que parece ser um centauro. Está longe, no topo de uma colina, sua silhueta contra o vermelho antinatural que emana da floresta logo atrás. Mesmo assim, vocês percebem coisas erradas — muito erradas! — em sua forma. Saliências. Pontas. Membranas.

Olhos brilhantes vazando vermelho.

Antes que qualquer de vocês possa fazer qualquer coisa, a criatura desaparece atrás da colina, galopando rumo à floresta.

— Mestra Odara…? — sussurra Hipólita, horrorizada.

Parte 3: Floresta da Tormenta

Mesmo à distância, é fácil notar algo errado com a mata.

O que deveria ser verde está escurecido, sufocado por vermelhidão carregada. Não o vermelho vivo das folhas de outono; mais parece que cada árvore na floresta foi mergulhada em sangue, agora seco e coagulado.

O próprio ar é estranho. Um nevoeiro sangrento, pegajoso, parece emanar das partes mais profundas da floresta, fluindo entre as árvores como serpentes-fantasma.

Apesar do aspecto bizarro, a floresta não é uma área de Tormenta verdadeira. Não causa os mesmos efeitos nocivos sobre criaturas deste mundo (para mais detalhes sobre esses efeitos, veja o acessório *Área de Tormenta*). Mas nem por isso deixa de ser perigosa.

Os aventureiros não têm pistas. Não sabem o que procurar, não sabem que direção devem seguir, e não sabem quem é a pessoa misteriosa que Odara teria ido ver.

Rastrear e encontrar uma druida em uma floresta está muito além de suas capacidades — agulha no palheiro é coisa fácil, em comparação. Mesmo assim, a única coisa a fazer é entrar na floresta. A emanação de névoa vermelha sugere que pode existir uma fonte para o fenômeno. Encontrando a origem, é possível que encontrem a causa de tudo (Inteligência, CD 10, caso não consigam pensar nisso sem ajuda).

Com algum tempo de caminhada e observação atenta, pode-se estimar onde a Tormenta parece mais intensa, onde as árvores pare-

cem mais deformadas. Após uma hora, um personagem pode fazer um teste de Percepção (CD 25) ou Sobrevivência (CD 20). Outros podem prestar ajuda (mais detalhes em *Tormenta RPG,* página 81), mas apenas um teste é permitido ao grupo inteiro por vez.

Em caso de falha, os aventureiros seguiram na direção errada e precisam caminhar mais uma hora para o próximo teste. O grupo consegue encontrar Odara (pule para o trecho "Odara da Tormenta") após quatro sucessos.

Após cada hora, antes do próximo teste, role um encontro:

1d20	Encontro	ND
1-4	Armadilhas Vivas	3 a 5
5-6	Odara Espreita	—
7-8	Odara Ataca	3
9	Matilha Aberrante	6
10	Bárbaros Insanos	5
11	Esqueletos da Tormenta	6
12	Gigante Insano	4
13-14	Visão da Tormenta	1
15-16	Sinal de Esperança	—
17-18	Sayekk da Tormenta	4
19-20	Fada Agonizante	—

1-4. Armadilhas Vivas

Em meio às plantas deformadas pela Tormenta, quase todas são apenas assustadoras com seus múltiplos olhos e veias pulsantes. Algumas, no entanto, são de fato perigosas.

O poder aberrante infestou a floresta com criaturas fixas, sem mobilidade, que tentam atacar e matar seres não lefeu ao alcance. Não possuem inteligência, agindo apenas por reflexo. Existem em tantas formas e tamanhos que é quase impossível reconhecê-las — são praticamente parte da paisagem. Após fazer seu ataque (bem-sucedido ou não), só podem atacar novamente após 1d6 minutos. Por tudo isso, são menos criaturas e mais um tipo de *armadilha viva*.

As armadilhas vivas seguem regras normais para armadilhas, podendo ser detectadas, desarmadas e evitadas das mesmas formas (são apenas mais perigosas e macabras). Role 1d4 para o tipo de armadilha.

1) Lâmina Atroz: uma grande estrutura afiada, como uma lâmina de guilhotina cheia de espinhos, ataca pelo alto. Reflexos (CD 27) para evitar; 1d12+10 pontos de dano; Percepção (CD 26), Ladinagem (CD 24); ND 4.

2) Teia Vampírica: uma massa de fios pegajosos é disparada contra a vítima. Reflexos (CD 17) para evitar; a vítima é agarrada (ataques –2, só pode atacar com armas leves, fica desprevenida, não pode se deslocar) e arrastada para junto da árvore onde, na rodada seguinte, dúzias de fios penetram na carne e começam a sugar sangue; a vítima deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) por rodada, ou sofre 1 ponto de dano de Força.

A vítima pode usar uma ação completa para tentar escapar com um teste de Força ou Acrobacia (ambos CD 20). 20 pontos de dano destroem a teia, mas qualquer ataque contra a teia divide o dano igualmente com a vítima; Percepção (CD 24), Ladinagem (CD 24); ND 3.

3) Jato de Veneno: uma grande flor carnuda, de aspecto bulboso, expele um jato de gás contra a vítima. Fortitude (CD 19) para reduzir à metade; veneno causa 1d12 pontos de dano por rodada durante 4 rodadas; Percepção (CD 29), Ladinagem (CD 29); ND 4.

4) Fosso Faminto: uma enorme bocarra (3m de diâmetro, ou 4 espaços no mapa) com presas se escancara no chão, diretamente sob as vítimas, tentando devorá-las. Reflexos (CD 22) para evitar; em caso de falha, a vítima é agarrada (ataques –2, só pode atacar com armas leves, fica desprevenida, não pode se deslocar) e sofre 4d6 pontos de dano por rodada.

A vítima pode usar uma ação completa para tentar escapar com um teste de Força ou Acrobacia (ambos CD 20). Percepção (CD 29), Ladinagem (CD 24); ND 5.

5-6. Odara Espreita

Exija dos jogadores testes de Percepção (CD 20). Em caso de sucesso, notam Odara observando-os, sinistra, através da folhagem.

A centaura aberrante mantém distância, pelo menos 10m. Através da vegetação densa e neblina rubra, é considerada sob camuflagem (ataques contra ela têm 20% de chance de erro). Felizmente, a mesma camuflagem protege os heróis contra sua insanidade da Tormenta.

Ela não responde a tentativas de comunicação, embora pareça ouvir atenta. Apenas acompanha o grupo, vigiando seus passos, como um predador de tocaia. Se atacam ou tentam se aproximar, ela foge.

A perseguição é quase impossível. Odara utiliza sua habilidade druida de caminho da floresta para galopar através das árvores e folhagens, que são terreno difícil para outros personagens (eles se movem apenas metade de seu deslocamento). Além disso, por sua habilidade de rastro invisível, é muito difícil rastreá-la.

7-8. Odara Ataca

Nem sempre a atitude da centaura é passiva. Às vezes, é mortal.

Odara aguarda escondida, de tocaia. Ela "escolheu 20" em seu teste para esconder-se o melhor possível: Percepção, CD 31, para notá-la. Minotauros dispensam esse teste e, sabendo disso, Odara evita atacá-los. Ela escolhe apenas alvos surpresos, que tenham falhado no teste de Percepção (um personagem surpreso não pode agir e tem CA–4); e entre estes, escolhe os mais fracos, sem armadura.

Odara irrompe da mata galopando para um ataque de investida (+2 nos ataques, –2 na CA; embora o talento Mobilidade cancele este redutor), golpeando com o braço-machado. Ela pode fazer uma investida mesmo na floresta fechada, por sua habilidade de caminho da floresta.

Como uma ação livre, Odara usa o mesmo ataque para atropelar o alvo. Ambos fazem testes opostos de ataque corpo-a-corpo. Por seu tamanho Grande, Odara recebe +4 nesse teste contra alvos Médios, ou +8 contra alvos Pequenos.

Graças ao talento Ataque em Movimento, Odara não precisa interromper seu movimento quando ataca. Na mesma rodada do ataque, ela foge — sem dar a personagens surpresos chance de contra-atacar.

9. Matilha Aberrante

Rosnados animalescos chegam de longe. São 1d4+2 lobos da Tormenta, como os que chacinaram a aldeia. Loucos, espumando sangue pelas bocarras, eles anunciam o ataque aos urros (não é necessário rolar Percepção para evitar ser surpreendido).

Lobo da Tormenta: monstro 2, CM; ND 2; Médio, desl. 15m; PV 18; CA 17; corpo-a-corpo: mordida +4 (1d6+3); derrubar, faro,

imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, insanidade da Tormenta (CD 11), redução de dano 5/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 5, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro; Fort +5, Ref +5, Von +2; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias & Talentos: Iniciativa +3, Percepção +10.

Derrubar: se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +3).

Existe uma chance (1-6 em 1d6) de que a matilha seja liderada por um macho alfa, maior, mais forte e deformado pela Tormenta:

Lobo da Tormenta Alfa: monstro 6, CM; ND 5; Grande (comprido), desl. 15m; PV 66; CA 20; corpo-a-corpo: mordida +12 (1d8+9); derrubar, faro, imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, insanidade da Tormenta (CD 13), redução de dano 10/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro; Fort +9, Ref +7, Von +4; For 23, Des 15, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias & Talentos: Iniciativa +5, Percepção +14; Esquiva.

Derrubar: se o lobo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como ação livre (bônus +16).

Os lobos concentram seus ataques em um ou dois alvos, para receber bônus por flanquear (+2 nos ataques). Todos lutam até a morte.

Ao fim da luta, peça aos jogadores testes de Percepção (CD 20). Aqueles bem-sucedidos percebem a presença de Odara, vigiando de longe. Ela desaparece na mata ao ser notada.

10. Bárbaros Insanos

Várias pequenas tribos bárbaras vivem em pontos remotos dos Bosques. Este grupo de 1d4+2 infelizes, após encontros com as aberrações da Tormenta, foi levado à demência e paranoia totais. Percorrem a floresta enlouquecidos — entrando em fúria, atacando quaisquer criaturas à vista, e lutando até a morte.

Bárbaro Insano: humano, Bárbaro 4, CM; ND 3; Médio, desl. 9m; PV 54; CA 15; corpo-a-corpo: machado grande +6 (1d12+12, x3); esquiva sobrenatural, fúria; Fort +7, Ref +3, Von +2; For 16, Des 10, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +8, Iniciativa +8, Percepção +7, Sobrevivência +7; Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande), Fúria Insana, Golpe com Duas Mãos.

Fúria: duas vezes por dia, o bárbaro insano pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas mudam para CA 13; machado grande +8 (1d12+14, x3); redução de dano 1. A fúria dura 8 rodadas.

Fúria Insana: durante a fúria, pode continuar agindo normalmente mesmo com 0 ou menos PV (mas ainda morre se chegar a –27 PV).

Cura Temporária: a magia *acalmar emoções* cancela a fúria e cura a insanidade dos bárbaros, mas apenas pela duração da magia.

Equipamento: gibão de peles, machado grande.

11. Esqueletos da Tormenta

Duas grandes carcaças de alce jazem no caminho, talvez deixadas por predadores. No entanto, quando os aventureiros se aproximam, as ossadas se erguem mortas-vivas, animadas por forças aberrantes. Deformadas e ampliadas, são muito maiores que um alce comum, as galhadas atingindo quase três metros de ponta a ponta.

Alce Gigante Esqueleto: morto-vivo 12, N; ND 4; Enorme (comprido), desl. 15m; PV 72; CA 24; corpo-a-corpo: galhada +11 (2d8+13, x3) ou galhada +9 (2d8+13, /x3) e 2 cascos +9 (1d8+13); imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento, visão no escuro; Fort +13, Ref +9, Von +6; For 24, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Perícias & Talentos: Iniciativa +16, Percepção +6; Ataques Múltiplos.

12. Gigante Insano

O estrondo de passadas e galhos partidos vem da frente. Não é preciso rolar testes para perceber que algo *grande* está se aproximando.

É um brutal humanoide de duas cabeças, cada mão empunhando uma clava. Ele ataca tudo à volta, parece louco. Um simples teste de Intuição (CD 10) basta para entender: após alguns encontros com os pesadelos aberrantes que tomaram a floresta, o ogro bicéfalo enlouqueceu, cada cabeça tomando decisões insanas.

Ogro Bicéfalo: humanoide 10, CM; ND 6; Grande (alto), desl. 9m; PV 100; CA 19; corpo-a-corpo: 2 maças +13 (2d6+17); duas cabeças; Fort +12, Ref +3, Von +8; For 27, Des 7, Con 20, Int 8, Sab 9, Car 8.

Perícias & Talentos: Iniciativa +3, Percepção +4; Ataque Poderoso.

Duas Cabeças: as duas cabeças de um ogro bicéfalo fornecem +4 em testes de Percepção e Vontade, e permitem que ele ataque com duas armas de uma mão sem sofrer penalidades.

Duplamente Confuso: O ogro é considerado sob efeito permanente da magia *confusão*. Mas, por ter duas cabeças, suas ações são ainda mais selvagens e aleatórias. Role 1d6 no início de cada rodada para descobrir o que ele fará:

1) Ataca a criatura mais próxima com uma clava; a outra golpeia a própria cabeça.

2) Ataca a criatura mais próxima com uma clava; a outra apenas golpeia o ar enquanto a cabeça grita por ajuda.

3) Ataca a criatura mais próxima com ambas as clavas.

4) Ataca uma criatura diferente com cada clava.

5) Golpeia as próprias cabeças com ambas as clavas.

6) Golpeia o ar enquanto as cabeças urram, declarando ódio uma à outra.

Equipamento: gibão de peles, 2 maças.

13-14. Visão da Tormenta

As forças da Tormenta presentes na floresta afetam a mente. Causam visões. Alucinações. Até pesadelos.

Sempre que este encontro ocorre, um evento perturbador parece acontecer. Role 1d6 ou, melhor ainda, invente o seu:

1) Há um corpo no caminho, vítima de uma armadilha viva. Quando os heróis se aproximam, ele revela ser um dos personagens jogadores — enquanto o próprio personagem desapareceu sem ninguém notar!

2) Um inseto gigantesco, grande como um elefante, emerge da mata. Despeja uma baforada de chamas aberrantes sobre o grupo, que ignora qualquer resistência a fogo e causa 12d6 pontos de dano, matando quase todos.

3) A divindade padroeira de um dos personagens (ou outra figura querida, como um pai ou irmão) aparece diante de todos. Quando abre os olhos e boca, emana o brilho sangrento da Tormenta. Ela aponta acusadora, gritando "traidor!" e fulminando a vítima com um raio.

4) Um monstro ou inimigo à escolha do mestre (de preferência alguém conhecido, e que considerem muito perigoso), ataca o grupo. Mas, quando tentam lutar, nenhuma de suas habilidades de classe funciona.

5) Uma figura sinistra vem ao encontro dos heróis. Ele se apresenta como Sayekk, Portador da Tormenta. Então dispara uma magia desconhecida, uma onda de luz profana, exigindo um teste de Fortitude (CD 40) para ser evitada. Todos que falham morrem.

6) Odara está adiante. Ela parece normal, não mais monstruosa. Cobre o rosto, chorando. Assim que alguém se aproxima, sua forma muda — e o braço-espada desfere um golpe de misericórdia, causando dano igual a um acerto crítico e exigindo um teste de Fortitude (10 + dano causado). Falha resulta em morte.

Quando esses encontros terminam (ou após 1d4 rodadas), todos despertam do pesadelo. Tudo está de volta ao normal, sem que ninguém esteja morto ou ferido. Pontos de Magia ou habilidades de uso limitado não foram realmente gastos.

Mesmo assim, todos devem fazer um teste de Vontade (CD 24). Aqueles que falham ficam abalados (–2 em testes de habilidade, ataque, perícia e resistência) durante 1 minuto. Personagens imunes ao medo dispensam esse teste.

15-16. Sinal de Esperança

Enquanto passam pelas árvores, exija dos jogadores um teste simples de Percepção (CD 10). Caso qualquer um tenha sucesso, consegue notar uma marca feita em uma árvore próxima.

Parece uma seta, indicando o caminho. Talhada fundo na madeira com uma arma, garra ou outra ferramenta cortante. Com um exame mais acurado (uma ação completa e um teste de Percepção, CD 20) nota-se vestígios de sangue no entalhe. Como se a arma usada estivesse ainda suja de sangue, ou fosse ela própria feita de material orgânico.

Quem teria deixado a marca ali? Odara? Como isca para uma armadilha? Ou, em um precioso momento de lucidez, de alguma forma ela tentou ajudar os heróis?

A resposta terá que esperar. Por enquanto, esta marca oferece +4 no próximo teste de Percepção ou Sobrevivência para encontrar o centro da Tormenta.

17-18. Sayekk da Tormenta

Em certo ponto, vocês parecem estar muito próximos da emanação aberrante. A névoa sangrenta vem farta, praticamente soprada em sua direção.

Então, percebem a verdade terrível.

Um vulto vem chegando. O vapor de Tormenta sopra forte das muitas fendas em sua carapaça insetoide. ELE é a fonte.

— Bem-vindos à Tormenta — ele sussurra. — Bem-vindos à loucura. Sou Sayekk, o Portador da Tormenta. Vocês também vão fazer parte dela. Como a centaura, antes de vocês.

Este encontro oferece aos jogadores um combate rápido contra Sayekk, antes da luta final em seu covil (veja suas estatísticas mais adiante, na **Parte 4**).

Ele não é, ainda, um oponente muito perigoso. Role o combate normalmente — é quase certo que os heróis vençam. Mas isso não encerra a aventura; morto, o corpo de Sayekk se desmancha em névoa vermelha e foge, à vista de todos, indo renascer no covil. Apenas naquele lugar é possível destruí-lo permanentemente.

19-20. Fada Agonizante

Os Bosques de Allihanna são habitados por muitos tipos de fadas. Infelizmente, de todos os seres vivos, fadas são aqueles mais vulneráveis à corrupção da Tormenta. Onde as forças aberrantes atuam, a magia natural morre. E onde não há magia, as fadas morrem.

Isso é algo que os aventureiros descobrem da pior maneira.

Gemidos muito baixos alcançam vocês. Seguindo-os até a fonte, encontram-se diante de uma cena de pesadelos.

É uma pequena criatura, não muito maior que uma boneca. Delicada, andrógina, impossível dizer se masculina ou feminina. Está presa a uma árvore. Amarrada com fios espinhosos, que mais parecem arame farpado vivo. A teia cruel entra fundo na carne; não se pode mais dizer onde a fada termina e a fibra começa.

Olhos negros, que devem ter sido lindos algum dia, abrem-se com esforço.

— Vocês chegaram… Os heróis chegaram… A deusa disse que viriam… Viriam nos salvar…

A sprite foi capturada pela armadilha viva há tempos, sua vida sugada muito lentamente. Salvá-la é quase impossível. Cura mundana, bem como magias de cura, não surtem efeito — os ferimentos não podem ser fechados enquanto a carne é ainda estrangulada. A teia pode ser destruída com 10 pontos de dano, mas qualquer dano causado aos fios é dividido igualmente com a fada — que tem, no momento, 2 pontos de vida.

A fada usa o que resta de sua energia para responder às perguntas dos heróis. Infelizmente, ela tem forças para apenas duas perguntas antes de morrer.

Um conjurador arcano ou divino pode oferecer sua energia mágica pura (através de um toque, beijo, canção, lágrimas ou outro ato piedoso) para fazer a fada resistir um pouco mais. O gasto de 1 ponto de magia permite que a fada responda mais uma pergunta. Uma utilização de música de bardo (inspirar coragem) tem o mesmo efeito.

Verifique se os jogadores fazem as perguntas certas; perguntas erradas desperdiçam suas chances, e o tempo de vida da fada:

Onde está Odara? "Ela estará com quem a mudou… Quem a recriou… Achem Odara para achar Sayekk… Achem Sayekk para achar Odara… Sigam para o norte… Para onde é vermelho…"

O que aconteceu com Odara? "Odara de Allihanna… É agora Odara da Tormenta… Sayekk a mudou… Transformou…"

Quem é Sayekk? "Ele é o arauto da abominação… Não é de Allihanna… Ele é da Tormenta… Ele é o Portador da Tormenta…"

Onde está Sayekk? "Está perto… Onde é vermelho… Vocês estão muito perto… Vão achá-lo… Sigam para o norte… Onde o vermelho é mais forte…"

Como devolvemos a floresta ao normal? "Sayekk é a origem… É a fonte do mal… É a antivida… Precisa sumir… Sigam para o norte… Onde é mais vermelho…"

Como podemos salvar você? "Não vou viver muito mais… Só quero um pouco de mágica… Para falar… Para ajudar a salvar os bosques…"

Há alguma maneira de curar Odara? "Odara é, agora, da Tormenta… Mas ainda é de Allihanna… Ela chora… Sofre… Não é tarde… Ainda há tempo para ela…"

Quem é você? Qual o seu nome? Um sorriso fraco. "Fidget… Elftree… Que bom que perguntou…" Esta pergunta não conta no

Tentativa de Diálogo

O reencontro dos heróis com Odara é tenso, sendo muitíssimo possível que resulte em violência (e rolagens de Iniciativa) instantânea. Afinal, diante de alguém que já demonstrou ser um monstro perigoso, a atitude de muitos jogadores é gritar "eu ataco" ou "eu taco *bola de fogo*".

Não os censure. Se as coisas acontecerem assim, sem problema. É normal e, pensando bem, muito prudente.

Mas se os jogadores em seu grupo têm preferência por drama e interpretação, ou querem dar outra chance a alguém que sabem ter sido bondosa um dia, ou são bondosos e estão interpretando *direito*... Nesse caso, peça a todos testes de Intuição (CD 15). Aos bem-sucedidos, avise que a centaura parece diferente do que viram até agora. Ela está claramente lutando contra aquilo que a transformou. Esta é a dica para que tentem argumentar antes de lutar.

Caso todos fiquem longe, sem ameaças (e nem tentativas espertas de posicionarem-se melhor para combate), Odara consegue se controlar por tempo suficiente para responder a algumas perguntas:

Quem fez isso com você? "Sayekk… O Portador da Tormenta… Fui tola… Achei que poderia salvá-lo… Trazê-lo para Allihanna… Tola… Idiota…"

Onde está esse Sayekk? "Em seu covil… Seu templo de horror… Cuidado… É perigoso… O lugar... Pode tentar mudar vocês também…"

Como podemos salvar os Bosques? Como parar a Tormenta? "Sayekk é a fonte… Enquanto ele viver, a Tormenta vai fluir… Ele precisa morrer… Que a deusa me perdoe… Mas ele precisa ser destruído…"

Como podemos salvar você? "Não podem… Não posso viver assim… Vou ficar violenta de novo… Vocês precisam me matar…"

Não queremos matar você! "Vocês *precisam*… Não posso me controlar… Não posso voltar a fazer as coisas que fiz… Por favor… É o único jeito…"

Alguma magia pode curar você? "Nenhum de vocês… Tem poder para isso… Terão que me matar…". De fato, sem a destruição de Sayekk, apenas *cura completa* (ou superior) poderia devolver Odara ao normal.

Tem que haver algum outro jeito! "Não podem me deixar assim… Não podem me deixar viver com as coisas que fiz… Precisam me matar… *Precisam*…"

Conforme as perguntas, peça a todos outro teste de Intuição (CD 25). Aqueles bem-sucedidos percebem: os pedidos de Odara para matá-la são motivados por medo e loucura — e não, necessariamente, por ser a única solução.

Odara não consegue manter a sanidade por muito mais tempo. Após responder estas perguntas, ou se a qualquer momento um personagem faz algo suspeito, ela volta a ser um monstro e ataca.

gasto de PM, permitindo que se faça outra.

Após responder todas estas perguntas, ou quando se esgotam os recursos dos jogadores, não há mais nada a fazer.

— Agradeço a vocês por estes últimos momentos. Vou para junto de Wynna, agora…

Apesar de seus esforços, a fada esgotou suas forças. O corpo se desmancha em poeira luminosa.

Após este encontro, se conseguiram receber respostas certas, os jogadores recebem +4 em seus próximos testes de Percepção e/ou Sobrevivência para encontrar o centro da Tormenta. E o covil de Sayekk.

Odara da Tormenta

Após percorrer a floresta, vocês alcançam uma clareira devastada. A própria vegetação parece curvar-se para fora, tentando manter distância.

No centro, um tipo de cratera. Tem grandes dentes à volta, como a bocarra de algum verme imenso. Vermelhidão pura jorra farta da abertura, feito fumaça de uma chaminé. Sem sombra de dúvida, aqui está a origem da emanação de Tormenta que infesta os Bosques.

Tudo isso vocês só percebem mais tarde. Porque, bem diante de vocês, algo muito mais urgente chama a atenção.

É Odara. Prostrada no chão, as mãos cobrindo o rosto. Os ombros pulsam forte enquanto ela soluça.

Espalhados pelo chão em volta, há pedaços de carapaça. Partes de sua armadura insetoide. Estão sujos de sangue, parecem ter sido arrancados da carne. Mas pode-se ver, no corpo dela, que as placas extraídas já voltaram a crescer.

Ainda cobrindo o rosto, ela chora:

— Por favor… Não hesitem… Não se deixem deter… Vocês precisam… Me parar…

Ela afasta as mãos. Seus olhos agora parecem normais. Choram sangue.

— O que fiz… As coisas que fiz… Vocês precisam me parar… PRECISAM ME PARAR… Senão…

Antes que vocês consigam fazer qualquer coisa (mas veja o quadro), os olhos da centaura mudam. Com um lampejo, voltam a emanar a luz diabólica de antes. Ela salta de pé, brandindo o braço-machado e pronta para lutar.

Odara da Tormenta: monstro 11, CM; ND 7; Grande (comprido), desl. 15m; PV 88; CA 20; corpo-a-corpo: braço-machado +12 (2d6+8, x3) ou braço-machado +10 (2d6+8, x3) e cascos +10 (1d6+8); hab. caminho da floresta, imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, insanidade da Tormenta (CD 15), rastro invisível, redução de dano 10/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10, sentido sísmico, visão ampla, visão no escuro; Fort +9, Ref +6, Von +11; For 14, Des 12, Con 14, Int 15, Sab 19, Car 7.

Perícias & Talentos: Atletismo +16, Iniciativa +6, Furtividade +11, Percepção +22, Sobrevivência +18; Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Esquiva, Mobilidade, Rastrear.

Ataque em Movimento: Odara pode se mover antes e depois do ataque, desde que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento.

Mobilidade: CA+2 sempre que usa uma ação de movimento para deslocar-se.

Caminho da Floresta: pode atravessar terrenos naturais difíceis sem sofrer redução no deslocamento.

Insanidade da Tormenta: uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) que veja Odara deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Em caso de falha, sofre um número de pontos de dano em Inteligência, Sabedoria e Carisma igual à diferença entre a CD e o resultado do teste. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Rastrear: pode fazer testes de Sobrevivência para seguir rastros.

Rastro Invisível: a dificuldade para rastrear Odara em terrenos naturais aumenta em CD+10.

É bem possível que os jogadores tentem atacar Odara primeiro, agindo em silêncio e ganhando uma rodada de surpresa antes que ela abra os olhos. Apesar de inteligente, esse plano falha: Odara tem sentido sísmico. Ela percebe qualquer criatura em contato com o solo a até 16,5m (para esse propósito, apenas, a floresta corrompida é considerada uma área de Tormenta). Na borda da clareira, todos os personagens já estão dentro desse alcance.

Desta vez Odara não adota táticas de guerrilha, atacando e fugindo. Sua estratégia é simples e direta: ela galopa diretamente contra o grupo (fazendo primeiro um ataque de investida e atropelar) e então passa a golpear com o braço-machado e os cascos. Ela não teme ser flanqueada ou receber ataques furtivos porque, como criatura da Tormenta, é imune a essas manobras.

Caso Odara tenha sido atacada com sucesso em encontros anteriores, ela não terá se curado ainda. Reduza seus PV de acordo.

Cabe aos jogadores, agora, uma decisão dura. Eles podem atacar com tudo, causando dano letal e matando Odara; ou podem tentar

derrotá-la sem matar, causando apenas dano não-letal. Esta última opção é mais difícil (ataques não-letais sofrem redutor de –4) e pode custar suas vidas. Após passar pelos perigos da floresta corrompida, talvez o grupo esteja ferido demais e não tenha essa escolha.

Não há, também, muitas opções mágicas para encerrar a luta sem morte. Magias que afetam apenas humanoides, como *imobilizar pessoa*, falham: Odara agora pertence ao tipo monstro. E este grupo não tem acesso, ainda, a *imobilizar monstro*.

Existe a escolha de lutar normalmente, causando dano letal, e reservar ataques não-letais para os últimos momentos, quando Odara já estiver quase vencida. Essa estratégia pode funcionar, apesar de arriscada (um golpe letal pode matá-la por acidente). Role secretamente testes de Cura (CD 20) ou Percepção (CD 25): em caso de sucesso, o personagem consegue avaliar os PV atuais de Odara, com margem de erro de 1d10 (para mais ou para menos). Em caso de falha, a margem de erro aumenta para 1d10x3.

Se Odara cair vítima de dano letal, talvez os jogadores pensem em estabilizá-la (com magia ou um teste de Cura). Isso evitaria sua morte, mas seria perigoso; se ela recuperar pelo menos 1 PV, ficará consciente e voltará a atacar.

Quando a luta termina, com Odara morta ou inconsciente (vamos lidar com as consequências disso mais tarde), os personagens sobreviventes estão livres para seguir rumo à estrutura da Tormenta.

Parte 4: Antro do Mal

A entrada do covil de Sayekk é perturbadoramente igual a uma bocarra circular escancarada, com longas presas voltadas para dentro, como algum gigantesco verme esperando por comida. As paredes internas parecem feitas de ossos retorcidos, unidos por teias e membranas, tudo revestido de estranho brilho metálico. Apesar do visual orgânico, aparenta ser incrivelmente forte.

É difícil olhar seu interior; a "fumaça" vermelha vaza intensa, espalhando-se por toda a região ao redor.

A descida de quase dez metros na verdade é simples (lembre-se, até uma centaura passou por aqui), devido às paredes inclinadas: a entrada tem formato de cone invertido. Basta um único teste de Atletismo (CD 5) para chegar ao fundo sem incidentes. Mesmo assim, os muitos espinhos tornam qualquer queda perigosa (dano de 1d6). Minotauros, claro, devem achar a tarefa mais difícil (–4 mais difícil).

O covil de Sayekk é formado por corredores e câmaras subterrâneas — talvez uma antiga caverna natural deformada pela Tormenta, ou então escavada por sua própria força. Apesar da forma ameaçadora, a boca-entrada não morde e nem ataca. Ainda.

As paredes parecem orgânicas, feitas de resina endurecida. Pode ter sido formada naturalmente, ou secretada por criaturas sob o comando de Sayekk. Tem a dureza do aço. Por suas formas horrendas e

vivas — carapaças, ossos, garras, olhos… —, semelhantes aos próprios lefeu, criaturas da Tormenta recebem +4 em testes de Furtividade quando estão aqui.

A névoa de Tormenta preenche o lugar inteiro. Não causa nenhum efeito imediato (veja o quadro), pode-se respirar normalmente em seu interior. Mas, por ser muito espesso, o nevoeiro sangrento atrapalha a visão: todas as criaturas no covil sofrem redutor de –4 em testes de Percepção para enxergar, e todos são considerados sob camuflagem (ataques têm 20% de chance de erro). Criaturas da Tormenta ignoram essa camuflagem, por seu sentido sísmico.

No mapa, a cratera leva ao ponto marcado "E". Assim que todos os personagens entram, dentes de aço imensos fecham a abertura, tornando a saída impossível. Voltam abrir apenas sob o comando de Sayekk — ou após sua morte.

Sayekk, Portador da Tormenta

A primeira coisa que percebem — impossível não notar — é o jorro de fumaça vermelha. O caos sangrento vazando, emanando, fluindo, sendo produzido por alguma coisa. Não resta dúvida: ali está a fonte.

O vulto diante de vocês poderia ter sido humano algum dia. Até mesmo um humano jovem e belo. Mas a verdade é que, desde o nascimento, ele viveu desfigurado pela Tormenta. Ele pertence à temida raça lefou.

Carapaça recobre as partes visíveis de seu corpo. As mãos já não podem mais ser chamadas assim — são longas garras de osso brilhante. Olhos brotam de lugares impossíveis. Os lefou têm deformidades, mas quase nunca tão acentuadas; qualquer que fosse sua aparência original, o poder da Tormenta torceu ainda mais sua anatomia.

As inúmeras fendas e tubos em sua pele-armadura, pulsando como guelras de peixe, sopram jatos de antivida. Seu próprio corpo está emanando a pestilência.

— Então, vocês também ouviram o chamado — ele sibila, a voz soando grotesca entre as várias línguas. — Também vieram adorar a tempestade. Vieram unir-se à Tormenta.

É possível que os personagens já tenham visto Sayekk antes, durante os encontros na floresta. Nesse caso, mude a descrição da cena de acordo.

Alguém poderia pensar que o covil macabro de Sayekk abriga todo tipo de monstros — hordas e mais hordas de inimigos a enfrentar, até que se encontre seu mestre em alguma câmara profunda. Na verdade, a situação é um pouco diferente.

O covil não tem outros monstros. Assim que os personagens alcançam qualquer ponto marcado "S" no mapa, encontram o próprio Sayekk, em pessoa. Ele não teme lutar com os heróis porque, cada vez que morre, é absorvido e recriado pelo poder da Tormenta. E sempre que isso acontece aqui, no covil, ele é recriado em uma nova forma ainda mais poderosa.

Cada vez que Sayekk é destruído, renasce aleatoriamente em alguma outra câmara distante. Seu objetivo é manter os personagens aqui pelo maior tempo possível, para que sejam transformados como Odara (veja o quadro ao lado). Note que, com a entrada lacrada, os heróis não podem sair até que a última forma de Sayekk seja destruída — ou até que todos sejam transformados em monstros, e ele então decida libertá-los.

Corrupção Aberrante

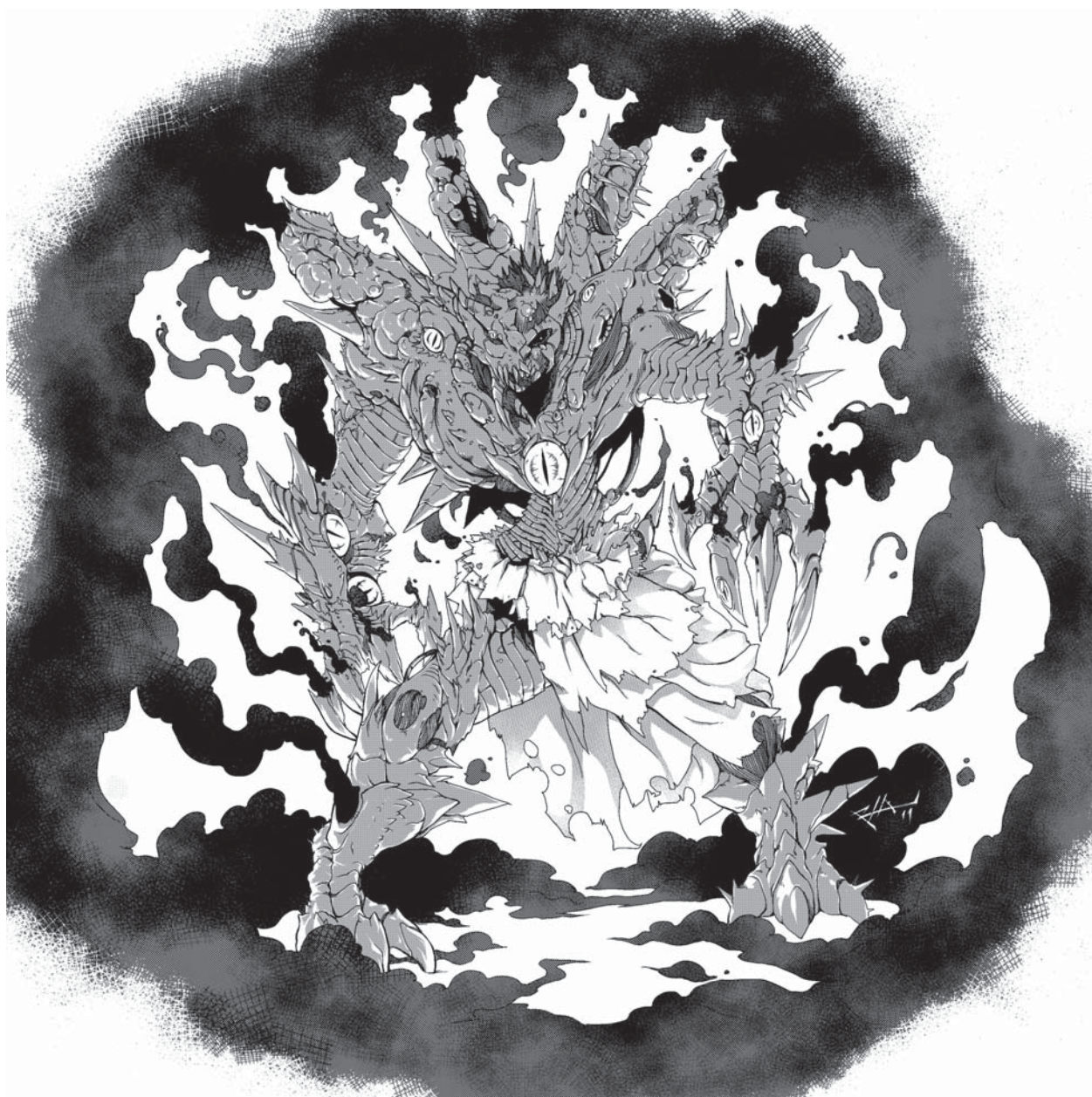
A névoa da Tormenta no interior do covil não causa dano imediato, mas está longe de ser inofensiva. A exposição prolongada a essa substância foi causadora da transformação de Odara.

Mestre, fique atento à contagem de tempo. Para cada dez minutos na masmorra (ou para cada aposento visitado, se quiser simplificar), todos os personagens rolam testes de Vontade (CD 20). Cada falha muda um pouco a vítima, deixando-a mais próxima da corrupção aberrante:

- **1 Falha:** nenhum efeito ou penalidade real, mas a vítima sente certo mal-estar e percebe que algo está errado.
- **2 Falhas:** a garganta queima, causando tosse constante. Testes de Furtividade sofrem redutor de –4.
- **3 Falhas:** os olhos ardem e mudam de aparência, lembrando olhos de inseto. O redutor de –4 em testes de Percepção para enxergar aqui é cancelado (mas não a camuflagem).
- **4 Falhas:** pedaços de carapaça crescem sobre a pele. A vítima adquire CA+1.
- **5 Falhas:** a vítima adquire sentido sísmico (pode perceber outras criaturas em contato com o chão a até 1,5m por nível), cancelando a camuflagem.
- **6 Falhas:** a mente começa a ser atacada pela corrupção lefeu. A tendência da vítima muda um passo em direção a Caótica e Maligna (sendo possível que habilidades de classe sejam perdidas). Cada nova falha, além dos efeitos descritos a seguir, também muda a tendência em mais um passo.
- **7 Falhas:** a vítima adquire redução de dano 2 e resistência a energia 2.
- **8 Falhas:** a carapaça fica mais espessa. CA+2.
- **9 Falhas:** a tosse acaba. A vítima adquire redução de dano 5 e resistência à energia 5.
- **10 Falhas:** A transformação se completa. A vítima se torna Caótica e Maligna (caso não seja ainda) e também adquire o modelo Criatura da Tormenta (veja adiante). Cabe ao mestre decidir se o jogador mantém o controle do personagem; ou torna-se um PdM e ataca seus aliados, como Odara.

Caso Sayekk esteja no mesmo aposento, sempre expelindo a matéria rubra, a corrupção da Tormenta será muito mais intensa: os personagens fazem testes a cada 1d4 rodadas.

Ao perceber que muitos efeitos da transformação são benéficos, é bem possível que um ou mais jogadores decidam falhar *voluntariamente* em seus testes de Vontade. O raciocínio é válido: promessa de poder faz parte da sedução da Tormenta, qualquer um tem a escolha de juntar-se a ela. Mas, quando as falhas começarem a causar mudanças de tendência, o arrependimento pode ser tardio…

Estes efeitos não são permanentes. Com a destruição de Sayekk, a emanação de Tormenta é interrompida, e todas as vítimas voltam lentamente ao normal (1d4 horas).

Sayekk, Lefou

Sayekk, Estágio 1: monstro 7, CM; ND 4; Médio, desl. 9m; PV 49; CA 20; corpo-a-corpo: garra +12 (1d6+5) ou 2 garras +10 (1d6+5); imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, redução de dano 5/mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 5, sentido sísmico, visão no escuro; Fort +7, Ref +9, Von +3; For 15, Des 19, Con 13, Int 13, Sab 11, Car 8.

Perícias & Talentos: Iniciativa +18, Percepção +10, Sobrevivência +10; Ataques Múltiplos.

Esta primeira forma de Sayekk ataca com as garras, apenas. Caso tenha sido encontrado e derrotado na floresta, ainda assim ele aparece nesta forma no covil — apenas quando destruído aqui ele muda para as formas seguintes.

Sayekk, Encouraçado

Sayekk, Estágio 2: monstro 9, CM; ND 6; Grande (alto), desl. 6m; PV 81; CA 33; corpo-a-corpo: garra +17 (1d8+12) ou 2 garras +15 (1d8+12); imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, jato rubro, sentido sísmico, visão no escuro; Fort +9, Ref +5, Von +3; For 27, Des 9, Con 17, Int 13, Sab 9, Car 6.

Perícias & Talentos: Iniciativa +11, Percepção +11, Sobrevivência +11; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespassar.

Jato Rubro: além de fumaça, os orifícios nos ombros de Sayekk expelem líquido vermelho, espesso e fibroso. Com uma ação livre, Sayekk pode disparar um jato cáustico contra um alvo a até 18m, causando 4d4+5 pontos de dano (Reflexos CD 20 reduz à metade). O jato pode ser usado novamente apenas após 1d4 rodadas.

A segunda forma de Sayekk é bem maior, grande como um ogre, e com garras ainda mais longas. A carapaça é também muito mais espessa — um encouraçado, muito resistente a dano com armas, mas vulnerável a magia.

Sayekk, Névoa Viva

Sayekk, Estágio 3: monstro 10, CM; ND 6; Enorme (comprido), desl. voo 3m; PV 60; CA 15; corpo-a-corpo: tentáculo +10 (1d4+4 mais drenar) ou 2 tentáculos +8 (1d4+4 mais drenar); absorver magia, drenar, forma de névoa, imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, sentido sísmico, visão no escuro; Fort +7, Ref +8, Von +7; For 5, Des 15, Con 10, Int 13, Sab 7, Car 4.

Perícias & Talentos: Iniciativa +15, Percepção +11, Sobrevivência +11; Ataques Múltiplos.

Forma de Névoa: apenas armas de esmagamento (clava, maça, funda, martelo de guerra…) causam dano à névoa fibrosa. Outras armas não causam dano algum, a menos que sejam mágicas. Nesse caso, a névoa sofre dano igual ao bônus mágico (uma *espada curta +1* causa apenas 1 ponto de dano para cada acerto, por exemplo). Criaturas no interior da névoa sofrem um ataque automático de tentáculo por rodada.

Drenar: a névoa projeta tentáculos fibrosos que penetram no corpo e mente. Uma criatura atingida deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 17) ou sofre 1 ponto de dano em Força e Sabedoria.

Absorver Magia: qualquer magia ou habilidade mágica lançada em Sayekk é absorvida sem causar efeitos. Além disso, Sayekk recupera um número de PV igual ao custo em PM da magia. Quando isso acontece, a névoa brilha com luz rosada: um teste de Identificar Magia (CD 20) revela o que está acontecendo, e que lançar magias não é boa ideia.

Ponto Fraco: no centro da névoa há um núcleo — uma esfera de carne vermelha, inchada e pulsante. O núcleo sofre ataques físicos normalmente, mas para atacar corpo a corpo deve-se entrar na névoa.

Nesta terceira forma, Sayekk torna-se uma criatura disforme flutuante, feita de névoa semilíquida entrelaçada de fibras, medindo 4,5m de lado. A criatura é resistente a ataques com armas e absorve magia, mas tem um núcleo sólido vulnerável.

Sayekk, Caverna Viva

Sayekk, Estágio 4: monstro 11, CM; ND 7; Descomunal (comprido), desl. 0m; PV 121; CA 14; corpo-a-corpo: estalactite +9 (1d6+7) ou 4 estalactites +7 (1d6+7); imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno, moldar terreno, ponto fraco, redução de dano 10, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10, sentido sísmico, visão no escuro; Fort +16, Ref +2, Von +6; For 15, Des 1, Con 20, Int 13, Sab 5, Car 2.

Perícias & Talentos: Iniciativa +9, Percepção +11, Sobrevivência +11; Ataques Múltiplos.

Moldar Terreno: com uma ação completa, Sayekk transforma o chão do aposento em lama corrosiva. Criaturas na área têm seu deslocamento reduzido à metade e sofrem 1d4 pontos de dano por rodada de exposição.

Desabamento: com uma ação completa, Sayekk pode causar um desabamento. Criaturas na área sofrem 4d6 pontos de dano e ficam soterradas (um teste de Reflexos, CD 20, reduz o dano à metade e evita o soterramento). Um personagem soterrado pode se libertar com um teste de Força ou Atletismo (CD 20).

Modelo: Criatura da Tormenta

Se antes as aberrações da Tormenta eram raras em Arton, agora estão se tornando mais e mais comuns. A corrupção da tempestade cresce a cada dia. Animais e monstros naturais de Arton são contaminados por sua influência, transformados em versões distorcidas, macabras. Essas metamorfoses ocorrem por intervenção direta dos lefeu, em seus laboratórios horrendos; ou ao acaso, como fenômenos sobrenaturais.

Fisicamente, uma criatura da Tormenta é uma versão horrenda e aberrante de si mesma. Os detalhes variam, mas quase todas apresentam carapaças ou protuberâncias de matéria vermelha, secreções de gosma sangrenta pelo corpo e/ou traços insetoides como antenas, olhos multifacetados e patas articuladas. Seu comportamento também é imprevisível, pois quase todas as vítimas da transformação tornam-se malignas ou insanas.

Tipo: muda para monstro.

Tendência: normalmente muda para Caótica e Maligna. Mas criaturas transformadas através de talentos da Tormenta em geral conservam a tendência que tinham antes.

Sentidos: adquire visão ampla (Percepção +4 e não pode ser flanqueado), visão no escuro 18m (ou +18m se já tinha esta habilidade) e sentido sísmico (pode perceber outras criaturas em contato direto com o chão a até 1,5m por nível, apenas em áreas de Tormenta).

Classe de Armadura: +2.

Resistências: adquire imunidade a acertos críticos, dano de habilidade, doença, metamorfose, paralisia, petrificação e veneno. Também adquire redução de dano e resistência a todas as formas de energia (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico), de acordo com a seguinte tabela:

Nível	Redução de Dano	Resistência a Energia
1-3	5/mágica	5
4-9	10/mágica	10
10 ou mais	15/mágica	20

Insanidade da Tormenta: qualquer ser inteligente (Int 3 ou mais) que veja uma ou mais criaturas da Tormenta deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura de mais alto nível). Em caso de falha, sofre o mesmo efeito da magia *confusão*. Em caso de sucesso, fica imune a esta habilidade por um dia.

Mente Alienígena: tentar ler ou estudar a mente da criatura da Tormenta exige um teste de Vontade (CD 10 + metade do nível da criatura). Em caso de falha, a vítima sofre o mesmo efeito da magia *confusão*.

Magias: a criatura perde quaisquer habilidades de lançar magias, ou similares a magia.

ND: +1 para criaturas até 3° nível; +2 para criaturas entre 4º e 9º nível; +3 para criaturas acima de 9º nível.

Nota: uma versão mais completa deste modelo pode ser encontrada no acessório *Guia da Trilogia.*

Ponto Fraco: cada personagem que faça um ataque corpo-a-corpo contra Sayekk pode fazer um teste de Percepção (CD 20). Em caso de sucesso, nota trechos onde a parede da caverna é porosa e frágil — pontos que escondem os antigos órgãos vitais de Sayekk, ainda não completamente absorvidos pela Tormenta. Esses pontos têm CA 22, mas nenhuma redução de dano. Um personagem que descubra esses pontos pode revelá-los aos demais com uma ação de movimento.

Em sua quarta e última transformação, Sayekk une-se ao próprio covil, tornando-se uma criatura imensa. Seu rosto aparece enorme em várias paredes, escarnecendo dos heróis (atacar nesses pontos não tem qualquer efeito adicional), enquanto presas grandes como estalactites projetam-se do teto para tentar empalar todos.

Sayekk começa o combate usando sua habilidade de moldar terreno para transformar o chão em lama ácida. Quando reduzido a 60 PV, ele causa um desabamento. Durante o resto do combate, ataca com estalactites.

Fim: Vida e Morte

Com o último ataque contra a caverna viva, as grandes faces em suas paredes se contorcem e gritam. Por um momento, apenas, parecem humanas.

— Meus pais não me queriam… Outras crianças não me queriam… Ninguém me queria…

A voz cavernosa baixa, e Sayekk diz suas últimas palavras neste mundo:

— Mas a Tormenta me quer… Quer a todos…

O lugar inteiro se retorce, redemoinha. Os ossos metálicos somem nas paredes, agora pedra e terra comuns. O ar pegajoso e carregado de vermelho se dissolve, como sujeira sumindo nas águas de um lago límpido. Este pedaço de mundo volta a ser natural, saudável. Volta a ser Arton.

Mesmo aqueles de vocês contaminados pela corrupção agora, lentamente, voltam ao normal.

A morte de Sayekk coloca fim a esta manifestação da Tormenta. Sem o corpo lefou para emanar vermelhidão, Allihanna recupera sua força. Os Bosques estarão normais em poucos dias.

Hoje, a infestação lefeu foi detida. A missão foi bem-sucedida. Os personagens sobreviventes recebem XP normal para todos os encontros (ou pulam para o nível seguinte).

Mas a totalidade do sucesso depende do desempenho — e decisões — dos jogadores:

• **Odara Vive.** Odara, corrompida pela Tormenta, atacou os aventureiros para matar. Se eles conseguiram apenas deixá-la inconsciente (por dano não-letal ou quaisquer outros meios) e então destruíram Sayekk, a centaura estará então livre de sua influência. Quando saírem do covil ela estará ali, ainda mostrando restos repulsivos da transformação física, mas a mente de volta ao normal.

Odara, no entanto, tem lembrança clara das coisas horríveis que fez sob o domínio da Tormenta. Ela tem muito a orar e chorar, quando estiver só. Agora, só resta voltar à aldeia e tentar curar todos da melhor forma que puder, com os poderes que a piedade de Allihanna lhe permita manter. Para ela, será um longo caminho de penitência aos olhos da deusa — e aos seus próprios.

A druida é profundamente grata aos heróis — deve-lhes muito mais que a vida. Como Hipólita talvez tenha explicado, Odara guarda tesouros e itens mágicos variados — sem serventia para ela, mas úteis ao negociar com outras raças. Ela recompensa o grupo com tesouro equivalente a 10.000 Tibares de ouro.

Odara também pode, além disso, usar *reviver os mortos* para salvar quaisquer heróis caídos. Mas nesse caso precisará de ajuda para pagar pelo componente material da magia (diamante no valor de 5.000 TO).

• **Odara Morre.** Enfrentar a centaura aberrante em combate normal já seria difícil; derrotá-la sem tirar-lhe a vida, mais ainda. Talvez os

Mas, afinal, qual é o final “oficial”?

“Então, Odara pode viver ou morrer. Mas qual é o final oficial, aquele escolhido pelos autores? Nos futuros títulos *Tormenta*, Odara estará viva ou morta?”

É bem possível que você esteja fazendo essas perguntas. Como outros jogadores e mestres fizeram, após aventuras como *Contra Arsenal,* com seus vários finais possíveis. Arsenal está vivo ou morto? Ele ainda é o sumo-sacerdote da guerra? Ele voltará?

A resposta é: o único final “oficial” é aquele que *você* rolou. É aquele que aconteceu em *sua* campanha. E mesmo que seu grupo não tenha jogado *Dia de Tormenta,* nesse caso a decisão pertence ao mestre. Ele vai dizer se, ao passar pela aldeia dos centauros, os heróis encontram Odara viva ou não.

RPG é o único tipo de história em que o público — *você* — toma as decisões realmente importantes. Nós, autores, temos um bocado de trabalho para deixar essas escolhas abertas a todos.

Mesmo assim, alguns insistem em tentar *devolver* essas decisões para os autores. Não querem escolher. Entregam, por livre vontade, a liberdade que oferecemos. Desistem dela, em troca de segurança. Em troca da confiança que têm em nossas escolhas.

É claro que nós, autores, ficamos orgulhosos e agradecidos por essa confiança. Ficamos felizes que confiem a nós suas histórias, suas aventuras.

Mas não é assim que jogos de RPG funcionam. Essas histórias são de vocês. Pertencem a você e seus amigos. Vocês se conhecem, vocês sabem do que gostam. Então, claro que nunca poderíamos fazer melhor.

Não é certo entregar aos heróis uma decisão importante — o destino de um arquivilão, ou vida e morte de uma personagem querida —, e então tomá-la de volta com uma “versão oficial”. Não é certo que seu grupo tenha se esforçado para salvar Odara, e então ela seja mencionada em algum acessório ou HQ como morta, apagando o feito dos heróis.

“Então, Odara nunca mais aparecerá em *Tormenta*?”. Por enquanto, não. Ela não é essencial ao cenário — Hipólita pode ocupar seu papel, e há centenas de outros personagens. Se um dia precisarmos falar dela, pensaremos em algo que não contradiga as ações e decisões dos jogadores nesta aventura.

Em *Tormenta*, você é livre para escolher. Mas liberdade pode ser assustadora. Fazer escolhas, às vezes, exige coragem.

Tenha essa coragem.

aventureiros tenham escolhido lutar com força total. Ou talvez apenas tenham falhado em derrotar Odara sem matá-la.

Hipólita recebe a notícia com pesar. Ela não tem poder para ressuscitar Odara (e nem quaisquer heróis caídos). Mesmo assim, ela agora é a nova xamã da aldeia — ainda muito jovem para isso, como havia acontecido com Odara antes dela.

Apesar da perda, Hipólita agradece os heróis por salvarem os Bosques. Ela não tem conhecimento de onde Odara escondia seu tesouro pessoal; ele agora está provavelmente perdido para sempre, em algum ponto secreto da floresta. Ainda assim, ela recompensa os aventureiros com tesouro equivalente a 1.000 Tibares de ouro.

É possível que os personagens insistam em tentar reviver Odara ("Ué, *reviver os mortos* é uma magia de 5º nível, custa só 450 Tibares!"). É uma boa ocasião para lembrar a todos sobre como é difícil achar alguém capaz de conjurar *essa* magia específica (nem todo clérigo de 9º nível conhece essa magia), em tão pouco tempo (no máximo uma semana), e com essa disposição (apenas clérigos da mesma deusa, ou seus aliados, aceitariam a tarefa). E resta, claro, a questão do diamante…

• TPK • Total Party Kill. *Dia de Tormenta* é uma aventura difícil. É esperado que um ou mais personagens morram. Mas também é bem possível que o grupo inteiro morra — especialmente durante a luta final contra Sayekk.

Caso isso aconteça, mestre, não desperdice a oportunidade. Lembre-se de que os Bosques têm muitos encontros opcionais (é certo que você não usou todos eles); rolada uma segunda vez, esta aventura pode ser bem diferente.

Hipólita ainda pode buscar ajuda de outros aventureiros. Ela agora sabe sobre a Tormenta, sabe que deve procurar heróis próprios contra essa ameaça — *Desafiadores da Tormenta*. Deixe que os jogadores façam novos personagens (as opções no acessório *Área de Tormenta* são muito adequadas), faça mudanças para deixar tudo mais difícil (o tempo passou, Sayekk estará mais forte) e role a aventura outra vez.

Heróis do Dia

Dia de Tormenta é uma aventura rápida, mas bem perigosa. Há grandes possibilidades de que um ou mais aventureiros (se não todos) não sobrevivam. Então, seria prudente os jogadores não usarem seus personagens habituais de campanha.

A seguir você vai encontrar seis personagens prontos que servem como grupo de heróis para *Dia de Tormenta.* Use-os também para poupar tempo (especialmente se pretende mestrar em uma única sessão) ou para jogadores que não saibam (ou não queiram) construir personagens novos.

Conjuradores trazem uma lista de magias já preparadas, apenas por praticidade. Claro, o jogador pode mudar essas magias como quiser.

Aelius

Minotauro, Monge 6, Leal e Bom

— Criado por Vinicius Cordeiro

Ainda que Tauron seja o patrono dos minotauros, nem todos eles escolhem adorar essa divindade. Muitos, sobretudo os bondosos, devotam-se ao sol dourado de Azgher.

Também praticantes do culto à força física e luta honrada, muitos minotauros treinam suas próprias artes marciais e técnicas de combate desarmado.

Os poucos que pertencem a esses dois grupos são, quase sempre, alunos e mestres no Mosteiro do Sol — escola de artes marciais exóticas sediada no coração de Tapista. Dentro de seus muros, minotauros devotados ao Sol Vigilante treinam duro para aumentar sua força, proteger os fracos e trazer justiça a este mundo.

Assim é Aelius. Embora imenso, ele parece menor que outros minotauros, por ter os chifres aparados (pelas mesmas razões que levam monges humanos a raspar o cabelo). Bem-humorado e de boa índole, até um tanto piadista, nunca concordou com a invasão de seu povo ao Reinado. Por isso, apesar do porte físico impressionante, escolheu ficar fora das legiões — preferindo a vida simples e regrada dos monges. Hoje, bem treinado, ele viaja com aventureiros para lutar pelo que é certo.

Aelius: minotauro, Monge 6, LB; Médio, desl.15m; PV 54; CA 24 (+3 nível, +1 natural, +2 Des, +3 sexto sentido, +3 Casca Grossa, +2 *braçadeiras da armadura +2*); corpo-a-corpo: desarmado +13 (1d8+9) ou desarmado +9/+9 (1d8+9) e chifres +8 (1d6+9); evasão, faro, medo de altura; Fort +8, Ref +7, Von +7; For 22, Des 14, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 8.

Perícias & Talentos: Acrobacia +15, Atletismo +19, Iniciativa +11, Percepção +11; Agarrar Aprimorado, Ataques Múltiplos, Ataque Desarmado Aprimorado, Casca Grossa, Devoto (Azgher; *virtude*), Foco em Arma (desarmado), Punhos de Azgher.

Equipamento: braçadeiras da armadura +2.

Hert von Heidger

Humano, Mago 6, Neutro

— Criado por Victor Miranda Rangel Silva

Hert von Heidger é um enigma. Ninguém sabe ao certo de onde veio, para onde vai, ou se este é mesmo seu nome verdadeiro. Sempre que indagado sobre seu passado, conta uma história diferente — sem confirmar ou negar nenhuma narrada anteriormente.

Uma de suas histórias mais frequentes diz que passou a infância no circo, onde aprendeu as artes do ilusionismo e dos jogos de azar. Ali ele também treinou o corpo, ganhando aspecto mais atlético e saudável que a maioria dos magos. Além disso, por trajar peças de armadura (puramente estéticas, sem oferecer qualquer proteção real, mas também não interferindo com a conjuração), por vezes ele é confundido com um guerreiro ou swashbuckler.

Ocasionalmente conta que deixou o circo por puro tédio; ou então que o circo pegou fogo, e ele teria sido o único sobrevivente; ou ainda, que ingressou na Academia Arcana, mas acabou expulso de lá. Suas histórias são muitas, mas apenas uma ele confirma: ser aventureiro é muito mais divertido que circos, academias e outros lugares previsíveis. Previsibilidade é muito chata. Ou não.

Novo Talento: Punhos de Azgher (Poder Concedido)

Você tem o poder de inflamar seus punhos.

Pré-requisito: Foco em Arma (ataque desarmado), devoto de Azgher.

Benefício: uma vez por dia, você pode fazer suas armas naturais adquirirem o poder *flamejante* (+1d6 de dano de fogo). Usar este talento é uma ação livre, e seu efeito dura uma hora.

Hert von Heidger: humano, mago 6, N; Médio, desl. 9m; PV 42; CA 17 (+3 nível, +3 Des, +1 *anel de proteção +1*); corpo-a-corpo: cajado +3 (1d6+3); à distância: besta leve obra-prima +7 (1d8+3, 19-20); item de poder (cajado); Fort +6, Ref +6, Von +4; For 10, Des 16, Con 16, Int 20, Sab 8, Car 12.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (geografia) +14, Conhecimento (religião) +14, Enganação +10, Identificar Magia +14, Iniciativa +6, Ladinagem +12, Ofício (alquimia) +14, Ofício (apresentador de circo) +14, Percepção +8; Poder Mágico x4, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Vitalidade.

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *brilho*, *consertar*, *detectar magia*, *pasmar*, *prestidigitação*; 1º — *alarme*, *área escorregadia*, *arma mágica*, *armadura arcana*, *hipnotismo*, *identificação*, *imagem silenciosa*, *leque cromático*, *mísseis mágicos*, *toque chocante*; 2º — *agilidade do gato*, *crânio voador de Vladislav*, *invisibilidade*, *poeira ofuscante*; 3º — *deslocamento*, *dissipar magia*, *relâmpago*, *sono profundo*.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *arma mágica*, *armadura arcana*, *imagem silenciosa*, *mísseis mágicos* x4; 2º — *agilidade do gato*, *crânio voador de Vladislav* x3, *invisibilidade*, *poeira ofuscante*; 3º — *deslocamento*, *dissipar magia*, *relâmpago*, *sono profundo*. *PM:* 31. *CD:* 15 + nível da magia.

Equipamento: anel de proteção +1, besta leve obra-prima, cajado, virotes x20.

Ignis Ezzandria

Qareen, Feiticeira 6, Caótica e Neutra

— Criada por Davide Di Benedetto

Durante muito tempo, Ignis não sabia ser, na verdade, uma descendente de grandes seres elementais do fogo, provavelmente gênios. A mãe, da nobreza de Valkaria, morreu ainda durante o trabalho de parto, consumida por febres altíssimas.

Criada pelos servos do palácio da família, foi completamente ignorada pelo pai e irmãos, até completar quinze anos. Nesse dia, seus poderes mágicos se manifestaram pela primeira vez quando ela, acidentalmente, incendiou o palácio! Ignis foi então o centro das atenções — e nunca mais desejou deixar de sê-lo. Assim, após descobrir sua natureza qareen, fugiu de casa. Passou a ganhar a vida como aventureira mercenária.

Impulsiva, de temperamento forte e beleza exótica, Ignis parece ser uma louca perigosa que não segue regras, vivendo apenas pelo prazer infantil de incinerar inimigos e ver coisas queimarem. Não é uma pessoa maligna, no entanto; depende do afeto daqueles a quem é próxima, sendo capaz de grandes atos de lealdade para com seus companheiros.

Ignis Ezzandria: qareen, Feiticeira 6, CN; Médio, desl. 9m; PV 30; CA 16 (+3 nível, +3 Des); corpo-a-corpo: adaga de mitral obra-prima +4 (1d4+4, 18-20); desejos, linhagem sobrenatural (fogo), pequenos desejos, resistência a fogo 15, voo; Fort +5, Ref +6, Von +3; For 10, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 6, Car 22.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +11, Conhecimento (nobreza) +11, Enganação +15, Identificar Magia +15, Iniciativa +6, Percepção +1; Dominar Magia (*bola de fogo*), Magias em Combate, Potencializar Magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *detectar magia*, *globos de luz*, *mãos mágicas*, *raio de fogo*; 1º — *arma mágica*, *armadura arcana*, *ataque certeiro*, *causar medo*, *escudo arcano*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*; 2º — *força do touro*, *raio ardente*; 3º — *bola de fogo*, *toque vampírico*. *PM:* 24 (+1 para magias de fogo). *CD:* 16 + nível da magia.

Equipamento: adaga de mitral obra-prima, traje da corte.

Jamil Gamwich

Halfling, Clérigo de Tanna-Toh 6, Neutro e Bondoso

— Criado por Igor André Pereira dos Santos

O halfling mediano gosta de um bom livro no conforto de sua toca. Mas Jamil Gamwich — nome bem comum para sua raça — sempre teve tanta fome por livros quanto outros pequeninos têm por comida. Ainda criança, soube existir uma deusa para aqueles que amavam ler e aprender. Se escolheu tornar-se seu clérigo, ou se Tanna-Toh acolheu primeiro sua curiosidade intensa, nem ele sabe.

Após esgotar os tomos de sua aldeia, Jamil viajou até a maior cidade humana vizinha, onde foi aceito como membro da ordem de Tanna-Toh. Desde então é enviado em missões variadas, vasculhando bibliotecas, decifrando escrituras, ensinando em povoados, alfabetizando bárbaros.

Não raro, Jamil recebe instruções para acompanhar aventureiros, ajudando-os a decifrar mistérios — e assegurando que qualquer conhecimento seja resgatado. Embora não seja um lutador poderoso, sua disciplina e afinidade com a ordem protegem a equipe contra as forças do caos.

Jamil: halfling, Clérigo 6, NB; Pequeno, desl. 6m; PV 36; CA 20 (+3 nível, +1 tamanho, +3 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: maça obra-prima +5 (1d6+2); à distância: funda obra-prima +10 (1d4+3); canalizar energia (3d6; 3/dia), divindade (Tanna-Toh); Fort +8, Ref +9, Von +12; For 10, Des 16, Con 10, Int 14, Sab 18, Car 14.

Perícias & Talentos: Cura +13, Diplomacia +11, Identificar Magia +11, Iniciativa +7, Intuição +13, Percepção +13; Domínio do Conhecimento, Domínio da Ordem, Poder Mágico x2, Treino em Perícia (Percepção).

Magias de Clérigo Conhecidas: 0 — *consertar*, *detectar magia*, *intuir direção*, *ler magias*; 1º — *arma mágica*, *auxílio divino*, *bênção*, *comandar*, *compreender idiomas*, *curar ferimentos leves*, *escudo da fé*, *pedra encantada*, *remover medo*; 2º — *acalmar emoções*, *augúrio*, *encontrar armadilhas*, *imobilizar pessoa*, *restauração menor*; 3º — *círculo mágico contra o caos*, *curar ferimentos graves*, *oração*.

Magias de Clérigo Preparadas: 1º — *arma mágica*, *auxílio divino*, *curar ferimentos leves* x3; 2º — *acalmar emoções*, *encontrar armadilhas*, *restauração menor*; 3º — *círculo mágico contra o caos*, *curar ferimentos graves* x2, *oração*. *PM:* 23. *CD:*14 + nível da magia, 15 + nível da magia para criaturas Caóticas.

Equipamento: balas de adamante x20, funda obra-prima, couro batido, maça obra-prima, *manto da resistência +1*.

Melwen Driel

Elfa, Barda 6, Caótica e Neutra

— Criada por Carine Ribeiro Souza

Nascida na província de Aryslondë, em Lenórienn, Meldavendea — ou Melwen — era filha de um general. Foi expulsa por Firlel, nobre a quem amava e com quem iria se casar, por razões até hoje desconhecidas por ela. Por isso, não presenciou a destruição da nação élfica.

Vagou perdida pelo Deserto sem Retorno até ser resgatada por uma caravana de humanos que a conduziu até Tapista — onde foi vendida como escrava a um minotauro. Viveu três anos como parte de seu harém, perdendo a inocência e aprendendo sobre a dura realidade longe de Lenórienn. Um dia, ajudada por uma misteriosa humana que saltava nas sombras, fugiu.

Foi levada a Valkaria, onde aprendeu muitas coisas com a nova parceira, até ser capaz de seguir o próprio caminho. Tornou-se uma

golpista, adotando como vítimas favoritas os conquistadores que desonram moças ingênuas. Assim ela se vinga de cada homem neste mundo, especialmente o amor que a abandonou.

Meldavendea não confia em magia, exceto a sua própria. E considera o regime escravocrata dos minotauros a maior prova de sua fraqueza.

Melvadendea Driel: elfa, Barda 6, CN; Médio, desl. 9m; PV 27; CA 20 (+3 nível, +5 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: espada curta +5 (1d6+3, 19-20); à distância: besta leve +11 (1d8+4, 19-20); conhecimento de bardo +7, música de bardo (fascinar, inspirar coragem, sugestão, melodia revigorante aprimorada; 11/dia), visão na penumbra; Fort +3, Ref +10, Von +4 (+8 contra encantamentos); For 8, Des 20, Con 10, Int 12, Sab 9, Car 20.

Perícias & Talentos: Acrobacia +14, Atuação (música) +14, Enganação +18, Furtividade +14, Iniciativa +14, Ladinagem +14, Obter Informação +14, Percepção +6; Atraente, Ao Sabor do Destino, Foco em Arma (arco longo), Saque Rápido.

Magias de Bardo Conhecidas: 0 — *detectar magia*, *mãos mágicas*, *pasmar*, *som ilusório*; 1º — *curar ferimentos leves*, *disfarce ilusório*, *enfeitiçar pessoa*, *mísseis mágicos*, *queda suave*, *recuo acelerado*, *salto*, *sono*; 2º — *acalmar emoções*, *encontrar armadilhas*, *flecha ácida*. *PM:* 16. *CD:* 17 + nível da magia.

Equipamento: besta leve obra-prima, corselete de couro, espada curta obra-prima, kit de ladrão, kit de disfarces, virotes x20.

Sandra Halden

Humana, Bárbara 6, Neutra e Bondosa

— Criada por Marlon Teske "Armageddon"

Nascida nas regiões ermas da Grande Savana, Sandra impressiona não apenas pelo porte guerreiro, corpo esguio, ou perfume de flores em seus cabelos longos, mantidos presos às costas numa trança. Sandra é reconhecida e temida principalmente por seu gênio, tão forte quanto ela. Mulher sem meias palavras, não perde uma oportunidade de distribuir duras verdades (e golpes ainda mais duros) contra quem se coloca entre ela e seus objetivos.

Não se interessa nem tampouco faz questão de seguir os costumes dos povos do sul — o que a torna uma bárbara para os padrões do Reinado e do Império. Entretanto, é uma mulher astuta. No passado envolveu-se com o tipo errado de companhia, fato que quase custou-lhe a vida. Daqueles tempos traz apenas lembranças ruins que tenta evitar, além de uma marca na carne: a profunda cicatriz escorre pelo ombro e desaparece sob a trança e roupas de couro. Agora considera-se limpa do mal e pronta para agir em nome do que acha justo e correto, mesmo que para isso algumas regras tenham que ser violadas.

Sandra Halden: humana Bárbara 6, CB; Médio, desl.12m; PV 90; CA 18 (+3 nível, +2 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: machado grande +13 (3d6+13, x3); à distância: funda +8 (1d4+7); analfabetismo, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, fúria 2/dia; Fort +10, Ref +6, Von +3; For 20, Des 14, Con 20, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +12, Iniciativa +11, Intimidação +8, Percepção +9, Sobrevivência +9; Ataque Poderoso, Duro de Matar, Foco em Arma (machado grande), Golpe com Duas Mãos, Vitalidade.

Fúria: duas vezes por dia, Sandra pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas mudam para CA 16, machado grande +15 (3d6+15, x3), redução de dano 1. A fúria dura 10 rodadas.

Equipamento: balas x10, couro batido, funda, machado grande de adamante obra-prima.

Mais Rápido e Mais Intenso

O tempo ideal para conduzir esta aventura seriam duas sessões, ou uma única sessão longa (quando foi a última vez que seu grupo virou a noite jogando?). Mas talvez vocês não tenham tanto tempo disponível — especialmente se estão jogando em um evento ou convenção, por exemplo.

Seguem abaixo algumas ideias para reduzir o tempo de jogo para poucas horas. Utilize uma ou duas — mas não todas, ou a aventura ficaria curta e fácil demais:

- Pule o combate com os minotauros na **Parte 1**. Hipólita fala com os aventureiros diretamente, sem interrupções. Ou ainda, pule diretamente para a **Parte 2**, com o grupo chegando à aldeia dos centauros após receber uma mensagem.
- Dispense testes de Percepção ou Sobrevivência na floresta, para achar o caminho. Considere sucessos automáticos, reduzindo o total para quatro encontros.
- Não role aleatoriamente os encontros na floresta. Apenas escolha aqueles mais significativos, como os que envolvem Odara e Sayekk.
- Dispense o mapa do covil de Sayekk. Considere que o lugar é uma única grande câmara, onde todos os combates e transformações acontecem.

Por que Tanta Pressa?

Por outro lado, talvez você *prefira* uma aventura mais longa. Você e seu grupo têm tempo, e querem aproveitar.

Prolongar *Dia de Tormenta* é fácil. Mas lembre-se, isso vai aumentar a dificuldade — uma vez na floresta, os personagens não têm oportunidades para descansar e recobrar pontos de magia. Após um grande número de encontros, eles podem estar muito feridos e esgotados para ter qualquer chance contra os chefes finais.

Use as seguintes opções apenas se tiver um grupo completo de 6 jogadores:

- Na **Parte 1**, após os minotauros, inclua um combate contra um grupo da milícia (o que também vai complicar a vida dos heróis com as autoridades).
- Entre as **Partes 1** e **2**, durante a viagem para a aldeia dos centauros, inclua um ou dois encontros. Assaltantes gnolls ou trogs são boas opções.
- Na **Parte 3**, aumente para 5 ou 6 a quantidade de sucessos exigidos em testes de perícias para achar o caminho.
- Na **Parte 4**, povoe o covil de Sayekk com armadilhas e criaturas da Tormenta. Aqui, o *Bestiário de Arton* vem a calhar.
- Na **Parte 4**, faça com que o estágio 1 de Sayekk tenha que ser derrotado três vezes, antes de passar para o estágio 2.

• • • • •

Lembre-se, ainda, de que você não precisa tomar todas as decisões antes do jogo. Se a sessão acabar mais curta ou longa do que você pensava, volte aqui e faça (ou desfaça) algo.

Dia de Tormenta

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi.

Arte: Rafael Françoi.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons©, criadas por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons©, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na coluna ao lado.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer Tormenta da vida real será provavelmente uma foto de algum vulcão na Islândia, ou Photoshop.

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em março de 2012.